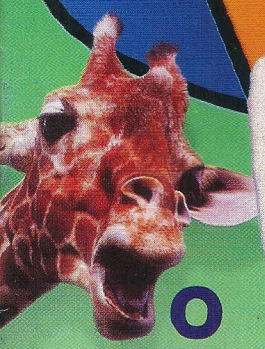
POKÉMON SNAP • DICAS PARA FOTOGRAFAR

Abril 50 anos

RECREIO

R$ 3,90
Ano 1 • Nº 5
13/4/2000



O mundo visto de cima pelas Girafas

Os Anjinhos em quadrinhos

E aí, baixinho?

ISSN 1517-7467 12788/1
05>
9 771517 746002

www.recreionline.com.br

DIA DO ÍNDIO
Conheça esses guerreiros

GRÁTIS

O quarto LIVRO DE CAPA DURA da coleção DE OLHO NO MUNDO e FASCÍCULOS da enciclopédia PARA SABER MAIS

KINDER OVO DÁ VALE-BRINDE SURPRESA: ACHOU, GANHOU UM SUPER-RELÓGIO KINDER 2000.

PROMOÇÃO

Kinder 2000

McCANN

www.kinderovo.com.br

Chegou a nova promoção Kinder Ovo 2000. É tiro e queda. Você acha o vale-brinde dentro do Kinder Ovo e ganha um exclusivo relógio Kinder 2000. E, a cada mordida, você descobre e curte muitas surpresas para brincar com mil mundos imaginários.

+ LEITE
- CACAU

Kinder

Kinder Ovo. Sempre um momento de alegria.

Surpresa!

Você ganhou 1 exclusivo relógio Kinder 2000.

Foto meramente ilustrativa.

Nº de certificado: 01/673/99.

AQUI TEM

4 CURIOSIDADES! — **Coisas legais de saber**

6 PASSATEMPO — **Cena maluca**

8 FIQUE LIGADO — **Índios**
Saiba mais sobre eles

11 PASSATEMPO — **Caça-palavras**

12 ERA UMA VEZ — **Como surgiram os cães**
Um mito indígena

16 BICHOS — **Girafas**
Descubra como elas vivem

20 PASSATEMPO — **Cadê?**

24 TESTE — **Você se conhece?**

26 GAMES — **Dicas de *Pokémon Snap***

28 CHIPS E BITS — **Internet**
Sites para brincar

31 **QUADRINHOS**

37 PASSATEMPO — **Jogo dos sete erros**

39 PASSATEMPO — **Você é craque com números?**

40 CORREIO — **Seu espaço na RECREIO**

42 DESAFIO — **Adivinhe quem está na foto**

AMILTON ISHIKAWA

ILUSTRAÇÃO RUGRATS: COPYRIGHT © 2000 NICKELODEON MAGAZINES INC. TODOS OS DIREITOS RESERVADOS. CRIADOS POR KLASKY CSUPO INC.

FOTOS CAPA: ROSA GAUDITANO/ IMAGE BANK

CURIOSIDADES!

LINGUARUDO

As formigas são o prato predileto do tamanduá, tanto que, em um único dia, ele pode comer 2 milhões delas. Para isso, usa a sua comprida língua que chega a medir 50 centímetros. Ela libera um líquido doce que atrai esses insetos.

O SOL DA MEIA-NOITE

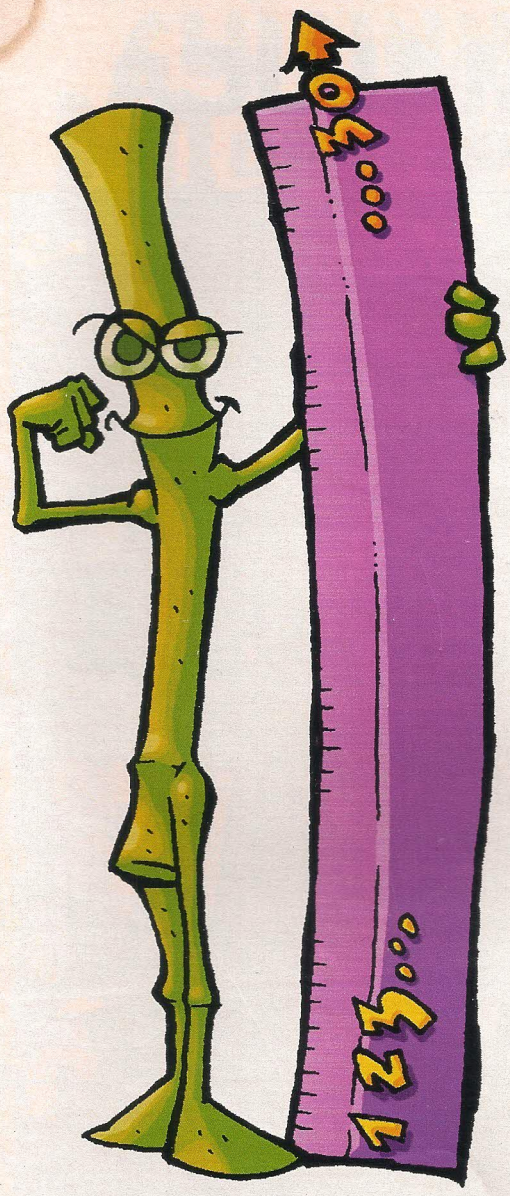
Durante parte do verão, os moradores de algumas regiões da Finlândia, Noruega e Suécia não vêem o sol se pôr. Ele brilha o dia todo! Em compensação, no meio do inverno, o sol não nasce. Isso acontece por causa da posição que a Terra fica em relação ao Sol nessas épocas do ano.

ÁGUA DE BEBER

Mais da metade da superfície da Terra é coberta por água, mas pouca pode ser usada para beber. É que a maior parte dela é salgada. Para se ter uma idéia do que isso significa, se colocássemos toda a água do planeta dentro de uma garrafa grande de refrigerante, uma colherzinha de café corresponderia ao que podemos consumir! É bom não desperdiçar!

A IDADE DAS ÁRVORES

Existe um truque para saber a idade de uma árvore. A cada ano, surge uma nova camada de madeira logo abaixo da sua casca. Daí, para saber a idade dela, é só contar quantos anéis de madeira formam o tronco.



INSETOS GIGANTES

Nem todos os insetos são minúsculos. O maior inseto do mundo é uma espécie de bicho-pau que vive no sudeste da Ásia. Ele tem cerca de 30 centímetros de comprimento, que é o mesmo tamanho de uma régua daquelas que você leva para a escola!

ESTRELAS COLORIDAS

Olhando o céu nem sempre dá para perceber, mas há estrelas de várias cores no espaço. Elas podem ser azuis, verdes, amarelas, alaranjadas ou vermelhas. E é de acordo com a sua cor que os astrônomos calculam a temperatura da superfície de uma estrela. As azuis são as mais quentes. Depois, vêm as alaranjadas e, por último, as vermelhas.

HOTEL DE GELO

No norte da Suécia existe um hotel feito só de gelo e neve. Passar a noite por lá requer coragem e muito agasalho, já que toda a mobília do lugar também é feita de gelo, inclusive as camas. O hotel atrai muitos turistas, mas derrete todos os anos na primavera e é reconstruído no outono.

ILUSTRAÇÕES: FÁBIO MOON & GABRIEL BÁ

PASSATEMPO

CENA MALUCA

Descubra dez coisas estranhas nesta cena.

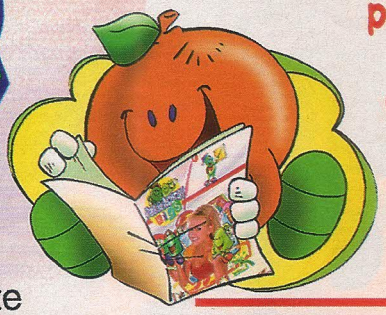
Resposta na página 42.

ILUSTRAÇÃO: FERRÉ

CLUBINHO PÃO DE AÇÚCAR KID'S

O Clubinho Pão de Açúcar Kid's existe para deixar a sua vida muito divertida. Você entra para o Clubinho Pão de Açúcar Kid's e passa a fazer parte da turma mais alegre e legal que existe: a turminha do Pãozinho e da Suquinha. E vai poder se divertir e aprender da maneira mais gostosa: brincando. E tudo será grátis.

Veja quantas coisas legais o Clubinho Pão de Açúcar Kid's tem pra você:

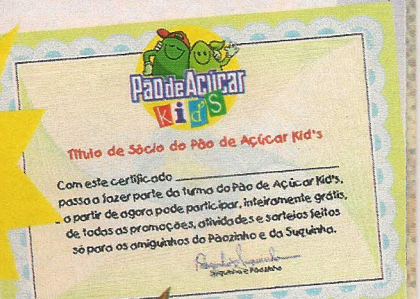


Uma revista só sua!
Que você vai receber todos os meses, totalmente grátis.

Você será uma criança "VIK" (Very Important Kid).
E participará de promoções exclusivas, sorteios e brindes que só a turma do P. A. Kid's tem direito.

O seu próprio cartão.
Você também vai ganhar um cartão exclusivo do Pão de Açúcar Kid's.

Para se tornar sócio do nosso Clubinho, é só retirar a ficha de inscrição do P. A. Kid's ou solicitar pela Caixa Postal 20.226-6 CEP: 04035-990



Pão de Açúcar Kid's

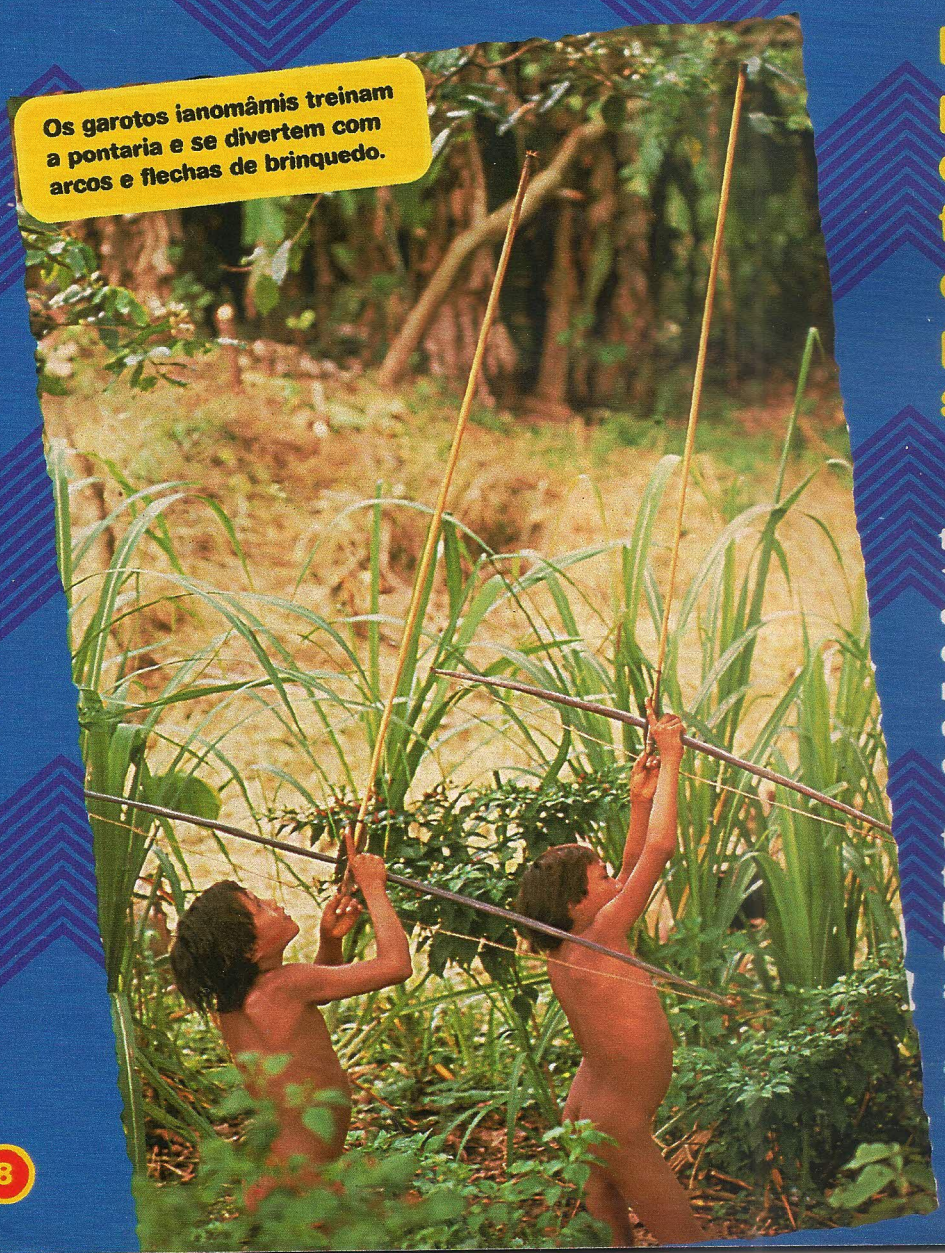
GRÁTIS

As 2000 primeiras crianças que comparecerem ao P. A. Kid's - Rua Teodoro Sampaio, 1933 - Pinheiros - São Paulo, apresentando este cupom nos dias 21, 22 e 23 de abril/2000, receberão - **inteiramente grátis** - um Ovo de Páscoa P. A. Kid's de 200g. Apareça!

2000 Ovos de Páscoa grátis

J. COCCO

Índios de verdade



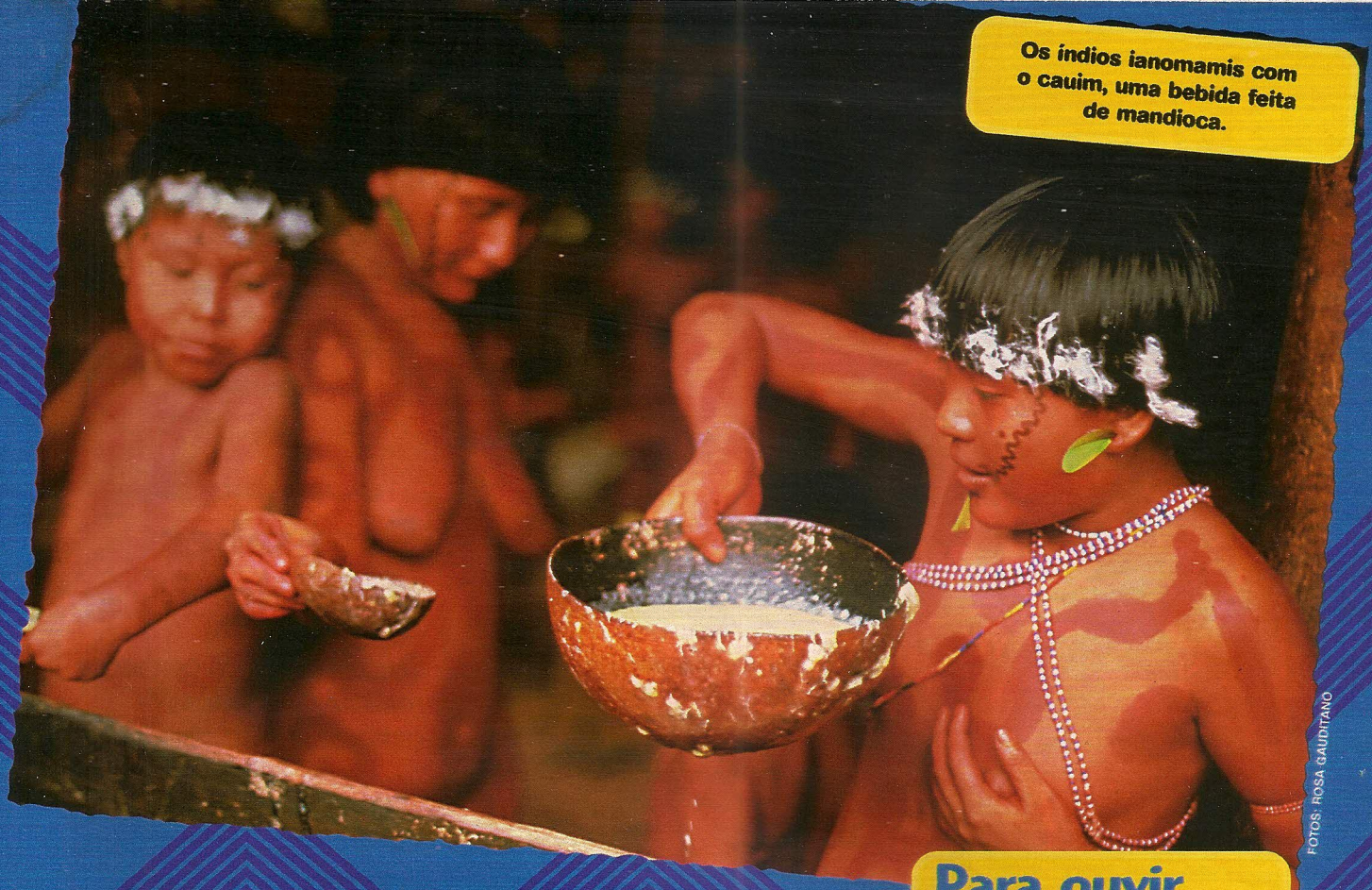
Os garotos ianomâmis treinam a pontaria e se divertem com arcos e flechas de brinquedo.

Espalhados pelo Brasil, eles usam filmes e computadores para preservar suas tradições.

Alguém na escola já deve ter avisado que no dia 19 de abril comemoramos o Dia do Índio. Mesmo com todas as homenagens, muita gente se confunde quando o assunto são os índios brasileiros.

Há quem pense que todos eles moram em florestas, falam a mesma língua e nunca viram um computador. Mas as coisas não são assim.

Na verdade, não existe apenas um povo indígena no nosso país. São mais de



Os índios ianomamis com o cauim, uma bebida feita de mandioca.

FOTOS: ROSA GAUDITANO

200 comunidades bem diferentes umas das outras e distribuídas por quase todos os Estados do Brasil. Cada um desses grupos tem sua história e seus costumes. Só para você ter uma idéia, há cerca de 170 idiomas diferentes.

Enquanto algumas aldeias ficam em pontos isolados no meio da mata, outras estão bem perto de grandes cidades, como São Paulo e Belém.

O que todos esses povos têm em comum, no entanto, é o respeito pela natureza e também a maneira de transmitir seus hábitos para as novas gerações.

A cultura indígena sempre foi passada de pai para filho por meio de músicas, festas e mitos. Com o tempo, em algumas sociedades isso foi sendo esquecido. Agora, elas estão preocupadas em recuperar suas tradições.

Alguns povos estão usando novas tecnologias para registrar sua história. Os xavantes, por exemplo, gravaram um CD com suas músicas.

Já os ticunas fizeram um vídeo que mostra como é a aldeia em que vivem e criaram livros que ensinam à caçar, pescar e construir casas do mesmo jeito que faziam seus ancestrais.

É importante que as crianças aprendam a respeitar e preservem a memória de seu povo.

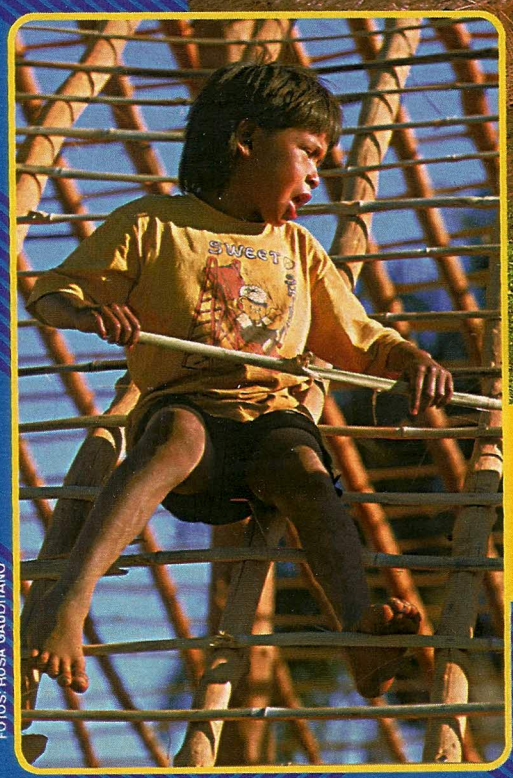
Para ouvir e dançar

Com estes CDs, você vai descobrir como é a música de alguns povos:

Etenhiritipá
Traz 31 cantos dos xavantes. Tem um para cada acontecimento na aldeia, como o canto da caçada e o da corrida das mulheres.

IHU - Todos os Sons
Neste CD, a cantora Marlui Miranda reuniu 17 músicas indígenas, que aprendeu durante suas pesquisas. Há canções dos ianomâmis, jabotis, tucanos, caiapós e outros grupos.

Brincando e aprendendo



FOTOS: ROSA GAUDITANO

As crianças se divertem muito na aldeia e acompanham o trabalho dos adultos para aprender com eles.

Mais índios

- www.museudoindio.org.br
- www.socioambiental.org

Quem nasce e cresce numa aldeia indígena tem uma vida diferente das outras crianças. Mas eles também se divertem e aprendem muito.

O dia começa cedo e quando o sol nasce todo mundo vai tomar banho, geralmente no rio.

Depois, é hora do café da manhã. Cada povo tem um tipo de alimentação, mas quase todos adoram pratos feitos com milho, banana, mandioca e peixe.

Durante o dia a garotada brinca e acompanha os pais em suas tarefas. Observando os mais velhos, as crianças descobrem as coisas que vão fazer quando crescer.

Além disso, muitas vão para escola, que pode ser na própria aldeia ou não. Alguns povos, como os mundurukus, do Pará, e os guaranis, de São Paulo, têm professores índios, para ensinar o idioma e os costumes da sua gente.

Entre escola, banhos de rio e brincadeiras, a melhor parte de ser uma criança indígena é que raramente alguém leva bronca. Para os índios, os pequenos estão sempre aprendendo e, por isso, podem fazer quase tudo. Que sorte, hein?

Para saber de tudo

Livros para você conhecer melhor diferentes culturas e tradições:

- **O Rei e o Menino Índio** Cláudio e Orlando Villas Boas contam a visita do rei da Bélgica a uma aldeia indígena do Brasil.
- **Viagem ao Mundo Indígena e Juntos na Aldeia** Histórias sobre vários povos contadas pelo antropólogo Luís Donisete Benzi Grupioni.
- **Histórias de Índio** Daniel Munduruku escreve um conto e comenta os costumes de seu povo e outros índios brasileiros.
- **Tainá, Estrela Amante** A autora Ciça Fittipaldi conta e ilustra um mito dos índios carajás.
- **Índios - Os Primeiros Habitantes** Livro da fotógrafa Rosa Gauditano com fotos de oito povos indígenas.

PASSATEMPO

CAÇA-PALAVRAS

Descubra no diagrama os nomes dos povos indígenas que aparecem logo abaixo:

Resposta na página 42.

- BORORO
- XAVANTE
- CADIUEU
- APINAGÉ
- CARAJÁ
- CAIAPÓ
- JURUNA
- CRENAQUE
- PATAXÓ
- GUARANI
- IANOMÂMI
- TICUNA
- TUCANO
- MUNDURUKU
- POTIGUARA
- CAMAIURÁ

X	B	T	O	G	U	C	S	I	S	C	A	M	A	I	U	R	A	S
E	C	O	V	U	R	J	U	R	U	N	A	E	B	C	O	B	L	P
I	A	B	E	A	O	F	A	N	P	A	T	M	P	A	T	A	X	O
A	U	A	X	R	U	T	I	C	U	N	A	U	C	R	I	M	R	T
N	G	R	A	A	C	O	X	B	O	E	O	A	D	A	Q	U	S	I
O	I	A	V	N	A	C	A	I	A	P	O	P	N	J	M	N	K	G
M	Q	E	A	I	E	P	C	E	Z	N	B	I	A	A	D	D	H	U
A	S	E	N	Z	B	O	R	O	R	O	L	N	R	E	N	U	J	A
M	T	H	T	U	C	A	N	O	N	M	R	A	V	G	A	R	I	R
I	R	M	E	D	A	J	A	R	I	U	P	G	P	H	T	U	L	A
G	E	R	F	I	M	I	C	A	D	I	U	E	U	D	J	K	A	S
C	R	E	N	A	Q	U	E	M	I	S	A	E	N	R	P	U	Z	E

ILUSTRAÇÃO: CRIS & JEAN

ERA UMA VEZ

COMO SUR

Daniel Munduruku*

Naqueles tempos, Karu – Sakaibê, o Grande Espírito dos Munduruku, já havia partido para a nascente do rio Tapajós, o céu destes índios que vivem no sudoeste do Pará, quase na divisa do Mato Grosso e Amazonas.

Um dia, os homens da aldeia Decodemo, a mais populosa e feliz dos Munduruku, saíram para uma grande caçada. Ficaram apenas as mulheres e as crianças. Foi então que apareceu por lá um desconhecido. Seu nome era Karu Pitubê.

O visitante foi direto para a maloca dos guerreiros, pendurou sua rede e começou a tocar melodias bonitas na Grande Flauta. Uma das moças, enfeitiçada por aqueles sons quase mágicos, aproximou-se de Karu Pitubê.

Iraxeru, assim se chamava a moça, ofereceu ao forasteiro o Daú, a bebida tradicional da tribo. Ele bebeu com gosto e sem pressa. O encontro dos dois durou a noite toda.

Pela manhã, Karu Pitubê chamou a jovem e disse:

– Nascerá de ti o assombro dos guerreiros.

Antes de desaparecer, fez uma advertência:

– Proteja o que de ti nascerá.

Alguns meses depois, o terror tomou conta da aldeia. Iraxeru deu à luz um casal de cães. Temendo pela vida de seus filhos a jovem pegou os dois e fugiu, rápida como a ema, para a floresta, onde desapareceu.

Depois de muito tempo, Iraxeru se instalou à beira de um límpido riacho. Lá, amamentou seus filhos e os viu crescer e ficar fortes.

Os cachorros corriam pelas matas e savanas trazendo muitas caças e perdizes para a mãe. À noite, se transformavam em formidáveis guardiães, protegendo-a dos perigos da floresta. Iraxeru passou,

ILUSTRAÇÃO: CRIS & JEAN

GIRAM OS CÃES

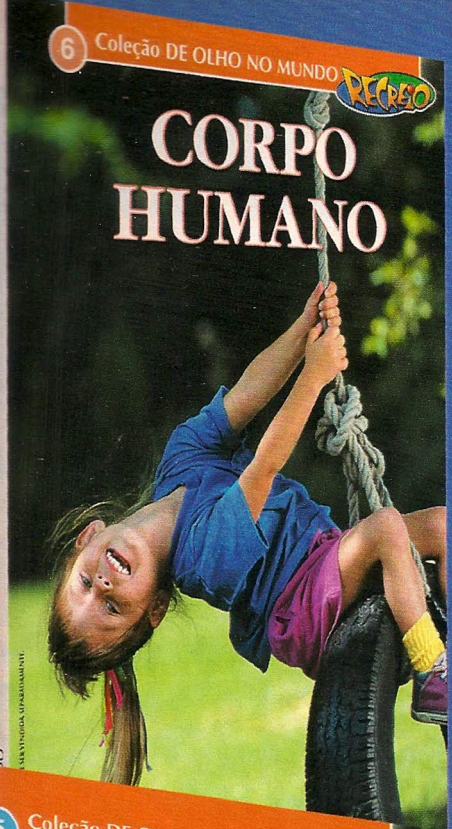
então, a viver segura e com abundância de comida.

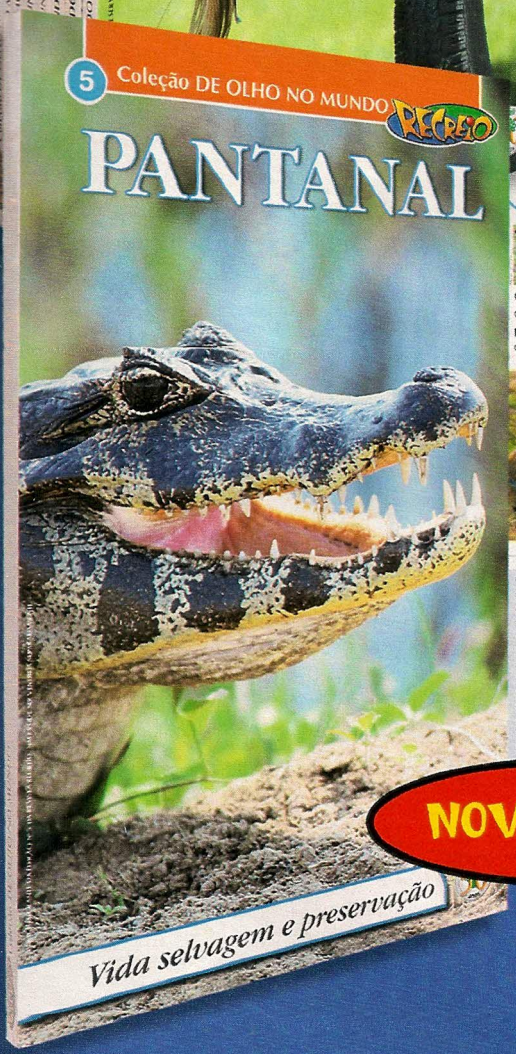
Certo dia, ela decidiu voltar à aldeia e contar para seu povo estas maravilhas. Iraxeru sabia que, se permitisse que ela e os filhos voltassem, o povo Munduruku seria o rei das florestas, vitorioso sobre os outros povos.

***Daniel Munduruku** é escritor e professor. Ele escreveu para a RECREIO este mito de seu povo, os Munduruku.

FIQUE ESPE

A aventura do conhecimento não pára na Recreio. Semana que vem, a coleção **DE OLHO NO MUNDO** vai até o **Pantanal** para mostrar as maravilhas desse **paraíso natural**. Você vai saber tudo sobre seus **habitantes**, sua **flora**, seus **rios** e também sobre os **perigos** que rondam uma de nossas maiores **riquezas**. Continue colecionando e boa viagem para você.





Se você perdeu alguma edição da revista, compre os números atrasados da Recreio. Ligue para (0xx11) 3990-2200.

Quer saber?

RTO: SEMANA QUE VEM TEM MAIS.

Compre nas bancas: CAPA DURA + FASCÍCULO Nº 1 + SEPARADORES por apenas R$ 3,90!

NOVAS FICHAS COLECIONÁVEIS!

A coleção PARA SABER MAIS também continua na semana que vem, com mais duas fichas colecionáveis. Numa delas, você vai conhecer um monte de coisas legais sobre a Linguagem Oral, uma das ferramentas mais importantes da comunicação. Na outra, vai entrar no mundo das Artes e das Pinturas. Não perca. É diversão na certa!

Colecione!

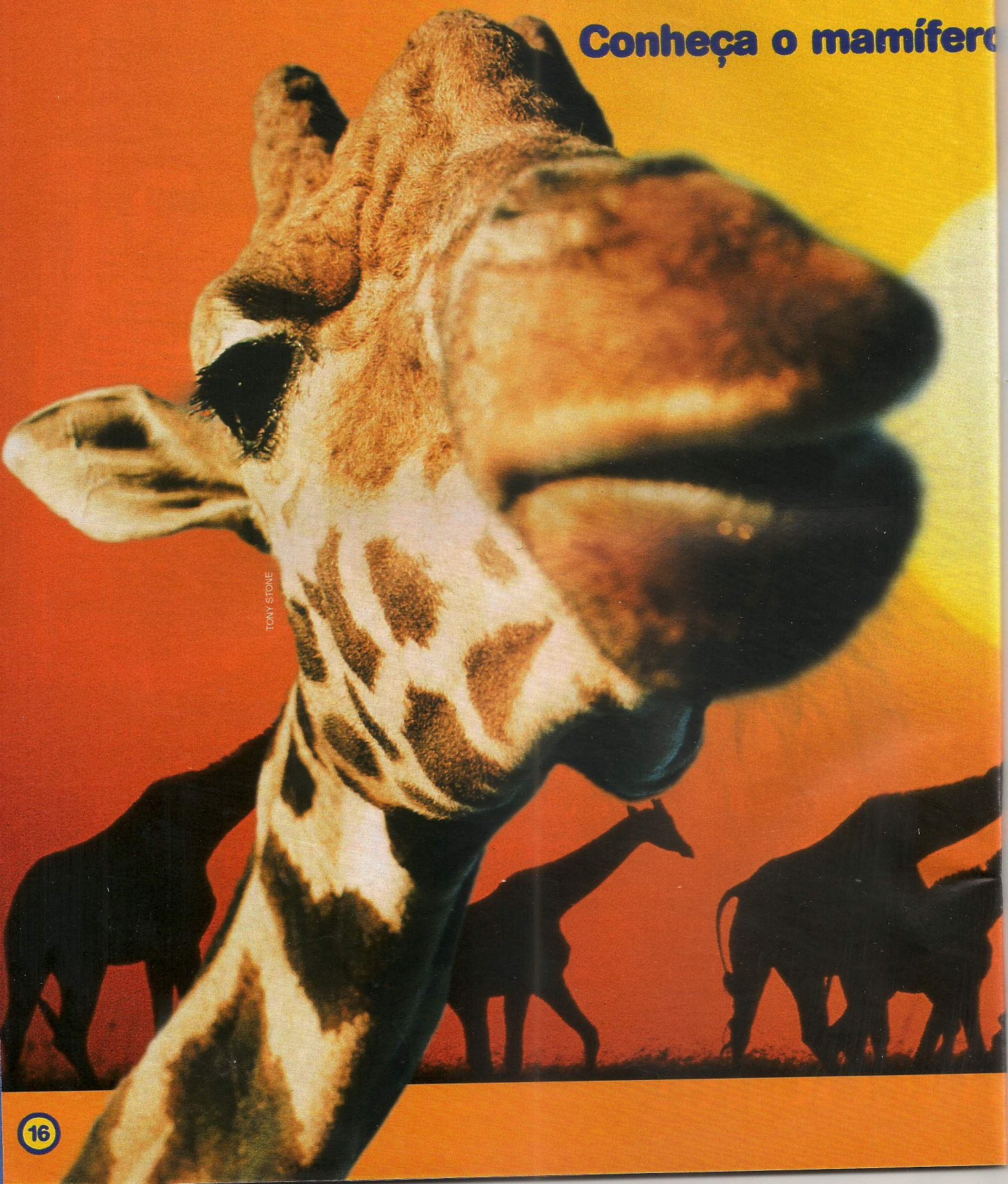
RECREIO

www.recreionline.com.br

Abril

Altíssimo

Conheça o mamífero



TONY STONE

astral

mais alto do planeta.

Com a pele amarelada coberta de manchas marrons e seu enorme pescoço, a girafa nunca passa despercebida. E não é para menos: com mais de 5 metros, é o mamífero mais alto que existe na Terra.

O engraçado é que, apesar do tamanho, o pescoço da girafa se sustenta em apenas sete ossos, como o nosso e o da maioria dos mamíferos.

Além do superpescoço, esse bicho tem uma língua imensa, que pode medir até 40 centímetros de comprimento.

E os recordes não param aí: a girafa é também o maior animal ruminante que existe. Quando come, esse tipo de bicho mastiga os alimentos duas vezes. Primeiro dá umas dentadinhas e engole. Depois, a comida volta para sua boca, e ele mastiga de novo, para encerrar a refeição.

Achou esquisito? E é mesmo. Mas não são só as girafas que fazem isso: as vacas e os camelos também ruminam.

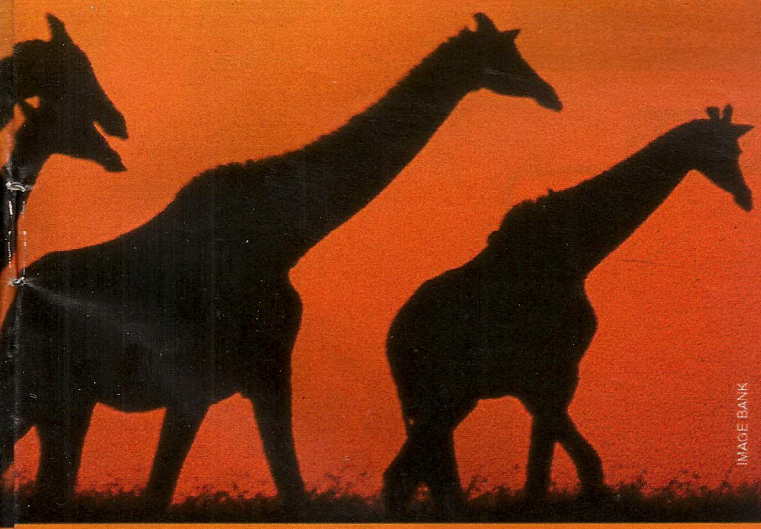


IMAGE BANK

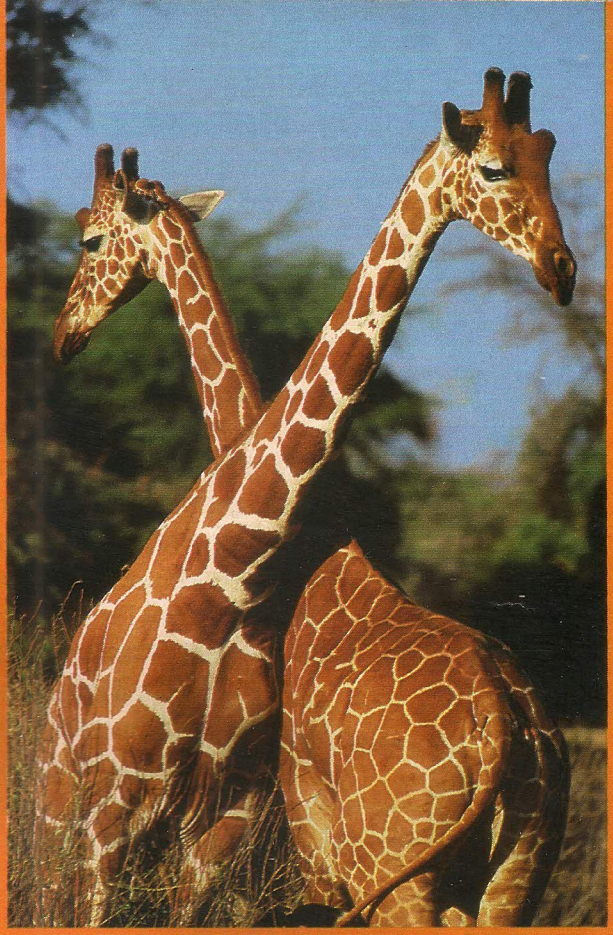


IMAGE BANK

FIQUE POR DENTRO

De pescoço coladinho
Quando uma girafa macho e uma fêmea esfregam seus pescoços é sinal de que estão apaixonadas.

Marca registrada
Elas parecem idênticas, mas não existe no mundo uma girafa igual a outra. Se você olhar com atenção, vai perceber que cada animal tem uma combinação diferente de manchinhas.

Sai da frente!
Na hora de caminhar, as girafas erguem as duas pernas do mesmo lado ao mesmo tempo. Esse tipo de passo tem um nome: andadura. Se ficar assustada e precisar correr, a girafa pode atingir até 50 quilômetros por hora.

Bebezão

Um filhotinho de girafa já nasce alto. Ele pode medir até 2 metros de altura, que é mais ou menos o tamanho de um jogador profissional de basquete. Antes de nascer, o bebê tem bastante tempo para crescer: fica 457 dias na barriga da sua mãe, ou seja, cerca de 15 meses.

A girafa escolhe o lugar do nascimento dos seus filhotes com muito carinho. E faz questão de sempre ir até lá para dar à luz. Mesmo que tenha passado muito tempo e esteja longe do local, quando sente que vai ter um novo bebê, ela volta para aquele cantinho especial.

Na hora de a girafinha nascer a mamãe fica em pé. Por isso, logo que chega ao mundo, ela despenca de uma altura de 2 metros e meio, mais ou menos. Deve ser um tremendo susto!

EVOLUÇÃO

O tamanho do pescoço dos ancestrais da girafa variava. Alguns eram compridos e outros, mais curtos.

Os animais de pescoço longo alcançavam as folhas mais altas das árvores e levavam vantagem para se alimentar. Por isso, tinham mais chances de sobreviver.

Com o tempo, os animais de pescoço curto desapareceram e só sobraram as girafas de pescoço longo, do jeito que conhecemos hoje.

A FICHA DO BICHO

Peso: o macho até 1,900 tonelada e a fêmea até 1 tonelada.
Tamanho: o macho até 5,30 metros e a fêmea até 4,30 metros.
Tempo de vida: 40 anos em média.
Onde vive: nas regiões secas e com árvores das savanas africanas.

ANTÔNIO MILENA

IRMO CELSO

AZUL PUBLICIDADE

Caça-Palavras

Procure e marque, no diagrama de letras, as palavras abaixo:

~~Basquete~~ • Aeróbica
~~Futebol~~ • Surf • ~~Bike~~ • Skate

	S	U	E	K	Q	A	B	A	K
	F	U	T	E	B	K	I	E	K
K	A	S	I	S	I	O	C	R	I	E
	B	K	C	K	K	A	I	O	K
	I	A	E	A	E	K	C	B	I
F	U	T	E	B	O	L	U	I	E
	A	E	R	E	O	T	K	C	P	U	F
M	E	I	C	K	U	F	I	A	
	K	R	F	R	S	U	R	F	K	A
B	A	S	Q	U	E	T	E	I	A	
B	I	C	T	A	K	B	O	L	
U	S	K	A	T	A	I	K	I	

KERO SHAKE

Te convida pra brincar

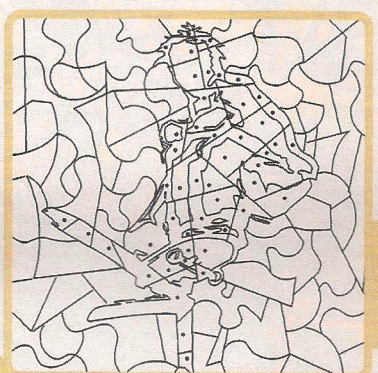
Cremoso, feito de puro leite de coco, direto da polpa da fruta. Você só escolhe o sabor: coco, chocolate ou morango.

www.kerococo.com.br

Serviço de Atendimento ao Consumidor
0800 55 7020

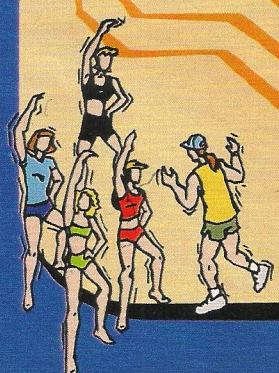
Labirinto

Ajude o surfista a pegar uma onda!



Pinta-Ponto

Pinte os espaços preenchidos com pontos e a figura aparecerá!



PASSATEMPO

Cadê?

Uma festa à fantasia é sempre animada! Prepare sua roupa, entre na dança e tente achar os 15 objetos em destaque.

Respostas na página 42.

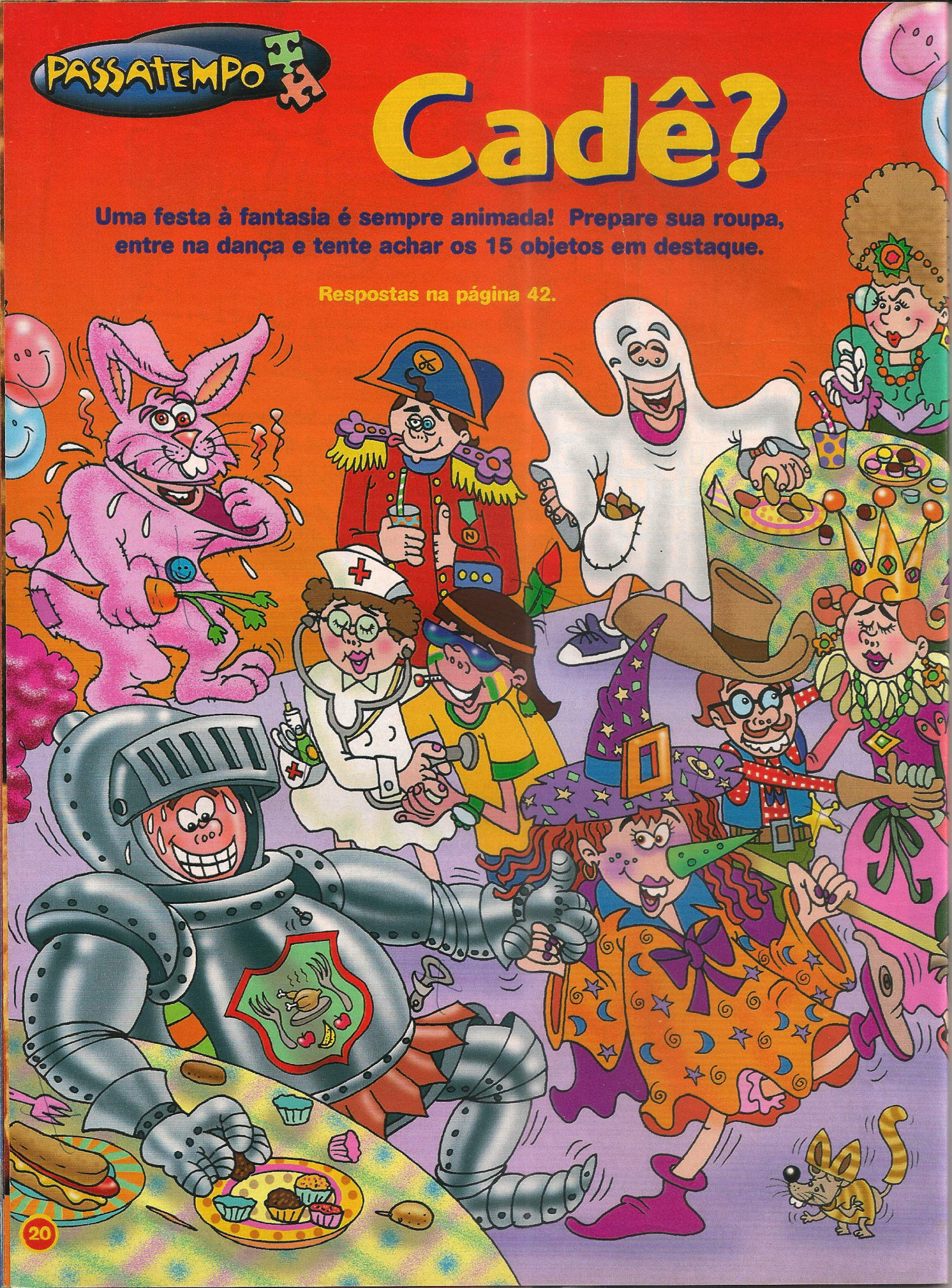


ILUSTRAÇÃO: PAULO TENENTE

EDITORA Abril

Se você gostou destas páginas aqui, você vai adorar nossas páginas na Internet.

Ajude a escolher nossa mascote virtual.

Jogue batalha-naval, memória, jogo-da-velha.

Dicas legais de TV, cinema, livros.

Adote um bichinho eletrônico e cuide bem dele.

Seção para pais, seção para professores, curiosidades, surpresas e diversão para todo mundo.

www.recreionline.com.br

Quer saber? Divirta-se.

RECREIONLINE

teste

VOCÊ SE

Responda a estas perguntas, sem pensar muito. Depois faça as ações indicadas e confira se você sabe mesmo como faz as coisas. Será que você presta atenção em tudo?

1 Ao comer um biscoito recheado, você:
a) Morde e pronto.
b) Desmonta e come o recheio primeiro.

2 Se cruza os braços, qual fica em cima:
a) O direito.
b) O esquerdo.

3 Para vestir uma camiseta, você coloca primeiro:
a) A cabeça.
b) Os braços.

4 Ao passar por um espelho, você:
a) Nem percebe.
b) Pára e confere o seu visual.

5 Depois de comer, você:
a) Deixa todos os talheres juntos do mesmo lado.
b) Deixa um de cada lado.

6 Para subir uma escada, você começa:
a) Com o pé direito.
b) Com o pé esquerdo.

7 Quando penteia o cabelo, você:
a) Passa o pente cuidadosamente e desembaraça todo o cabelo.
b) Penteia tudo rapidinho.

8 Para enxergar por um canudo, você usa:
a) O olho direito.
b) O olho esquerdo.

9 Na hora do banho, você:
a) Fica quase meia hora.
b) Passa só 15 minutos no chuveiro.

10 Para abotoar a camisa, você começa:
a) De baixo para cima.
b) De cima para baixo.

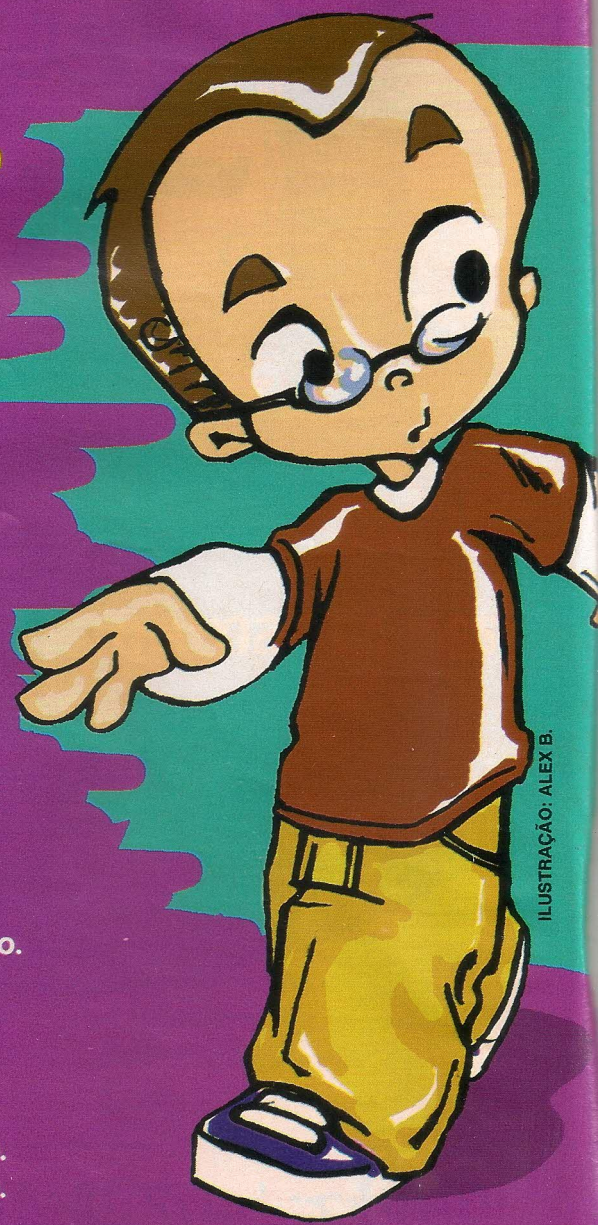


ILUSTRAÇÃO: ALEX B.

CONHECE?

Calcule

Para cada questão que acertou sem pensar, conte 2 pontos. Se errou conte apenas 1 ponto.

1	1	6	2
2	2	7	2
3	2	8	1
4	1	9	2
5	2	10	1

Total 16

Resultados

15 a 20 pontos

Você é muito observador e está sempre atento ao que faz. Responda as mesmas questões pensando em um amigo e veja se sabe tudo sobre ele também.

Menos de 15 pontos

Anda meio desligado? É legal prestar mais atenção no que faz e no que acontece a sua volta. Você pode se surpreender.

Fotografe

Os segredos para clicar os monstrinhos de

Neste jogo do Nintendo 64 você é escolhido para tirar fotos de Pokémon para a coleção do professor Carvalho. Viajando em sua nave espacial, explore todas as fases e olhe tudo com atenção para encontrar os monstrinhos.

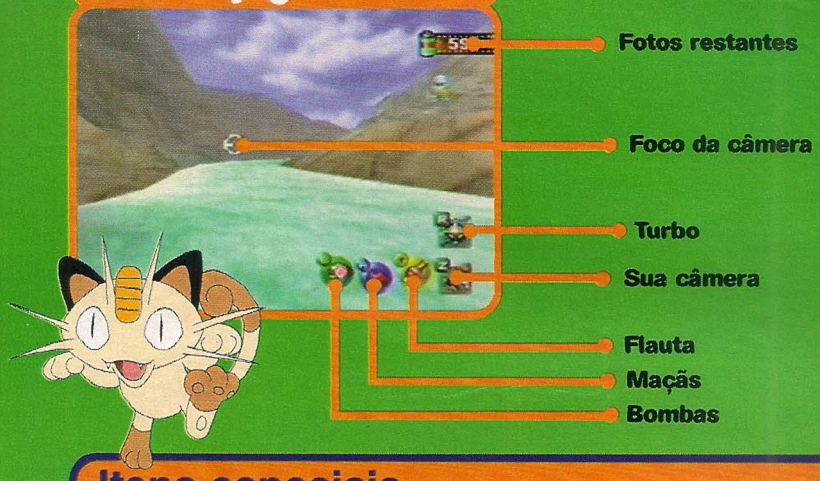
Mas não adianta sair clicando como um maluco: é importante fazer boas fotos. Para isso, aproxime-se ao máximo. Segure o botão Z pressionado e, quando ele estiver de frente, aperte o botão A para fazer a foto.

No começo você explora só a praia e a mina. Mas depois de enviar suas melhores fotos para o professor, você consegue mais pontos, ganha itens e descobre novas fases.

Jogue as frutas, fazendo um caminho até a prancha: Pikachu vai subir nela e surfar.

Com a flauta você acorda até o preguiçoso Snorlax.

Tela de jogo



Itens especiais

Maçãs - Servem como comida para os Pokémon. Elas devem ser lançadas com o botão A e podem atrair a atenção dos bichos ou até impedi-los de fazer alguma ação. Usando uma quando eles estiverem mais próximos, você com certeza conseguirá fotos melhores. Você ganha este item quando completa 24.000 pontos.

Bombas de fumaça - Vale tudo para conseguir uma boa pose. As bombas servem para espantar Pokémon que ficam escondidos, irritá-los, fazer com que se aproximem ou apenas que se virem de frente para você. Use o botão B dos controles para lançar as bombas. Para conseguir uma você precisa de 72.000 pontos.

Pokéflauta - Toque-a para acordar os dorminhocos, como Snorlax. Quando ele se levantar, faça sua foto. Em outros bichos você consegue efeitos legais, como fazê-los dançar ou soltar magias e assim garante fotos especiais. Use-a com o botão C↓ . Só quando completar 130.000 pontos você ganha esta flauta.

todos

Pokémon Snap

Jogue bombas nesta parte do mato para assustar um Scyther e aproveite para clicá-lo quando ele aparecer bem de frente.

No cenário Valley, acerte uma bomba neste Squirtle para derrubar Mankey, que está no topo da montanha.

Depois de ver o Scyther, toque a flauta rapidamente: dois Pikachu saem do mato e soltam raios de trovão. Fotografe!

Quando Mankey cair neste ponto, acerte-o com uma bomba. Assim você abre caminho para ganhar o turbo para sua máquina.

Turbo - Este item garante mais velocidade para sua nave. Mas não é fácil consegui-lo. No Valley, acerte uma bomba de fumaça no Mankey, que está no caminho que se divide. Ele cairá sobre um botão, abrindo caminho até a casa do professor Carvalho. Lá você ganhará o turbo. Para usá-lo, aperte o botão R.

capa dura + fascículo nº1 + separadores

R$ 3,90

Edição de reposição: fascículo nº1 + separadores + capa dura por R$3,90

Se você ainda não tem a capa dura da coleção "Para Saber Mais", corra até a banca mais próxima.

RECREIO

EDITORA Abril

TEM BRINC

Nestes sites ninguém fica parado. Você desenha, joga, aprende a fazer experiências e a montar brinquedos. Enfim, se diverte de montão!

www.netds.com.br/kids/

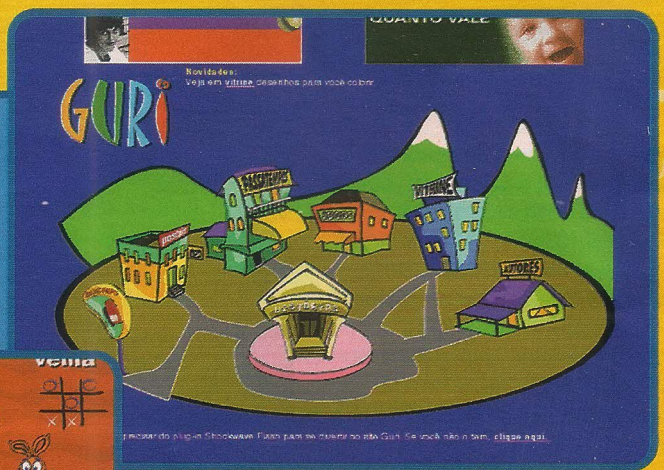
Ensina a preparar bolos, biscoitos, sucos, sorvetes e outras receitas. Mostra também como montar petecas, fantoches, bonecas de pano, quebra-cabeças e muitos outros brinquedos.

www.meleca.com.br/

Neste site, você aprende a fazer brinquedos, como uma cobra de papel que se mexe, e experiências científicas. Traz ainda jogo da memória e um jogo em que você defende o nosso sistema solar de uma invasão alienígena.

www.guri.com

Aqui você encontra desenhos para pintar no computador ou imprimir e colorir depois. Além disso, o site tem jogos, atividades, papéis de parede, histórias e cartões-postais para você enviar para seus amigos.



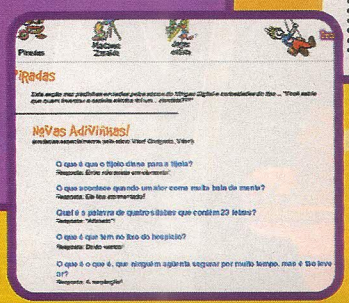
ADEIRA NA REDE

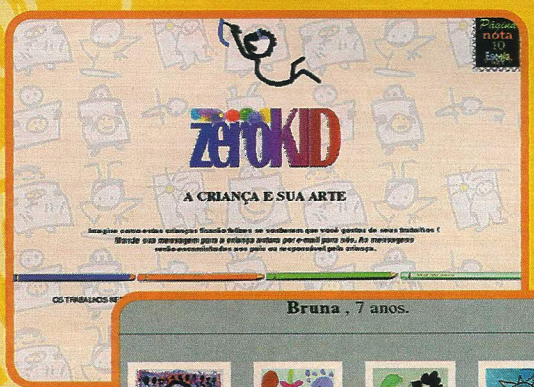
ww12.terra.com.br/kids/

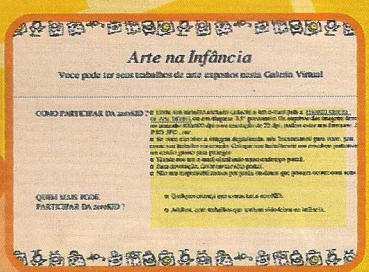
Aqui você fica por dentro de um monte de brincadeiras que pode fazer com seus amigos, como detetive, mímica, estátua e muito mais. Há também um jogo virtual em que você deve ajudar um indiozinho a desviar sua canoa dos obstáculos de um rio.

ww12.terra.com.br/mingau/

O *Mingau Digital* traz testes engraçados, dicas de brincadeiras e muito mais. Não deixe de conferir também a seção *Era Uma Vez*, na qual você digita algumas palavras e surge uma história divertida com o que você escreveu.







www.zerokid.com.br/

Já pensou em expor um desenho feito por você? É isso que acontece neste site, que é uma espécie de galeria de arte virtual. Além de conhecer os desenhos de outros artistas, você pode enviar a sua obra-prima por e-mail ou pelo correio. Mãos à obra!

Você está

mais forte

mais inteligente

e quer saber mais sobre

paquera mais

games mais

Internet mais

novidades

leia Kid mais

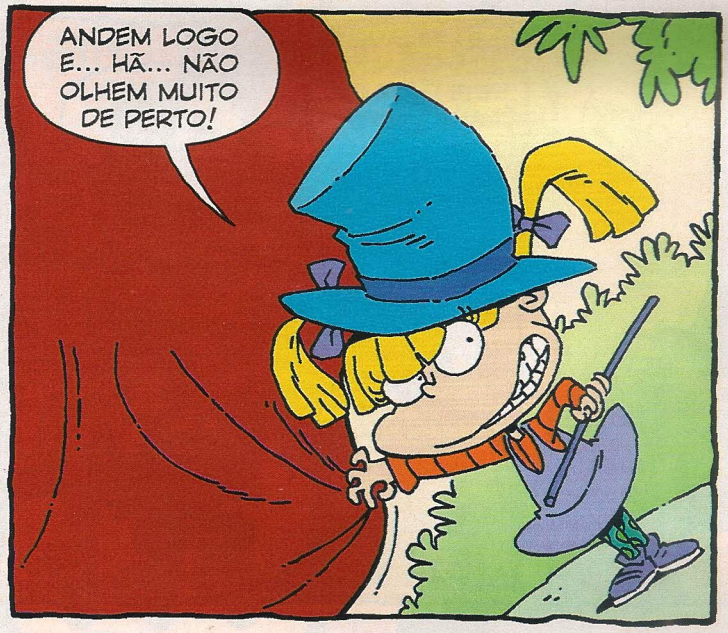
A revista para quem é D mais !

EDITORA Abril

O MAIOR SHOW DA TERRA

COPYRIGHT® 2000 NICKELODEON MAGAZINES, INC. TODOS OS DIREITOS RESERVADOS. CRIADO POR KLASKY CSUPO INC.

TEM LUGAR PARA TODOS! NÃO EMPURREM!
ZUUM


ANDEM LOGO E... HÃ... NÃO OLHEM MUITO DE PERTO!

TOMARA QUE NÃO SEJA UM ESPETÁCULO ASSUSTADOR!

PARA COMEÇAR, VEJAM O PEQUENO TOM... O MENOR ADULTO DO MUNDO!
OOOH!
AAAH!

EI! ESTE ADULTO VESTE FRALDA?
VENHAM! VAMOS ANDANDO. HÁ MUITO MAIS PARA SE VER!

VAMOS APLAUDIR O GRANDE MALABARISTA!
OOPS!
EEPA!
XIII!

MAS QUE PASPALHO!
ELE DERRUBA TUDO!

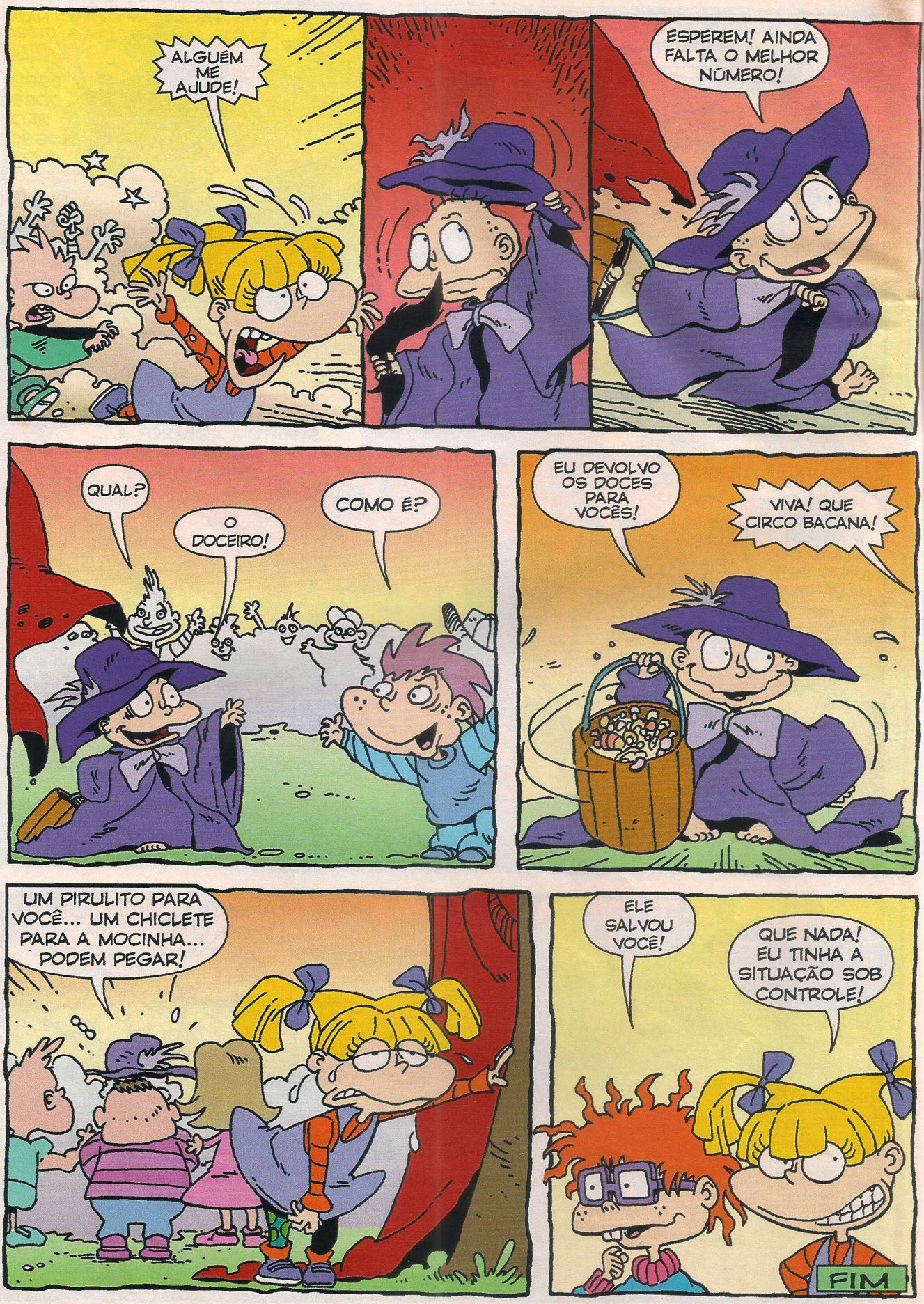
ELES ESTÃO GRUNHINDO! ISSO É UM BOM SINAL?
QUANTO VOCÊ PAGOU PELO SHOW?
UM SACO DE JUJUBAS!
GRR!
GRR!
VAMOS EM FRENTE, PESSOAL!

OBSERVEM COM ATENÇÃO O GAROTO-COM-CARA-DE-CÃO!
QUERO MEU DOCE DE VOLTA!

GAROTO UMA OVA! É UM CACHORRO PULGUENTO!
COMO OUSA DIZER ISSO?
ORA, ELE ESTÁ CHEIO DE PULGAS!

ESPEREM! VOCÊS AINDA NÃO VIRAM O FINAL!
AGORA, UMA SURPRESA! COM VOCÊS...
...A FORMIGA MUTANTE DE DUAS CABEÇAS DO ESPAÇO SIDERAL!
ELA VEIO DO ESPAÇO?
E USA FITA ADESIVA?
VALEU, GALERA! SEI QUE SOU GENIAL!
CALMA, AÍ! EU JÁ VI AQUELE MOLEQUE... E COM UMA CABEÇA SÓ!
SINTO QUE PERDI MEU PIRULITO!
QUANTO TEMPO VAI DURAR ESTA CHATICE?
MINHA CABEÇA ESTÁ COÇANDO!

A APRESENTAÇÃO ACABOU! A GENTE SE VÊ POR AÍ!
É HORA DO LANCHINHO DA TARDE! CHLÉP!
VAI COMER MINHAS BALAS?
MINHA JUJUBA?
MEU BOMBOM?
PODE DEVOLVER TUDO!
NADA DISSO!
ESSES DOCES SÃO NOSSOS! O SEU CIRCO É FAJUTO!
FAJUTO? SNIF!
OLHE, PESSOAL! O MENOR ADULTO DO MUNDO ESTÁ MAMANDO!
PEGA!
GLUP!
AAAH!!!
ATRÁS DELA!

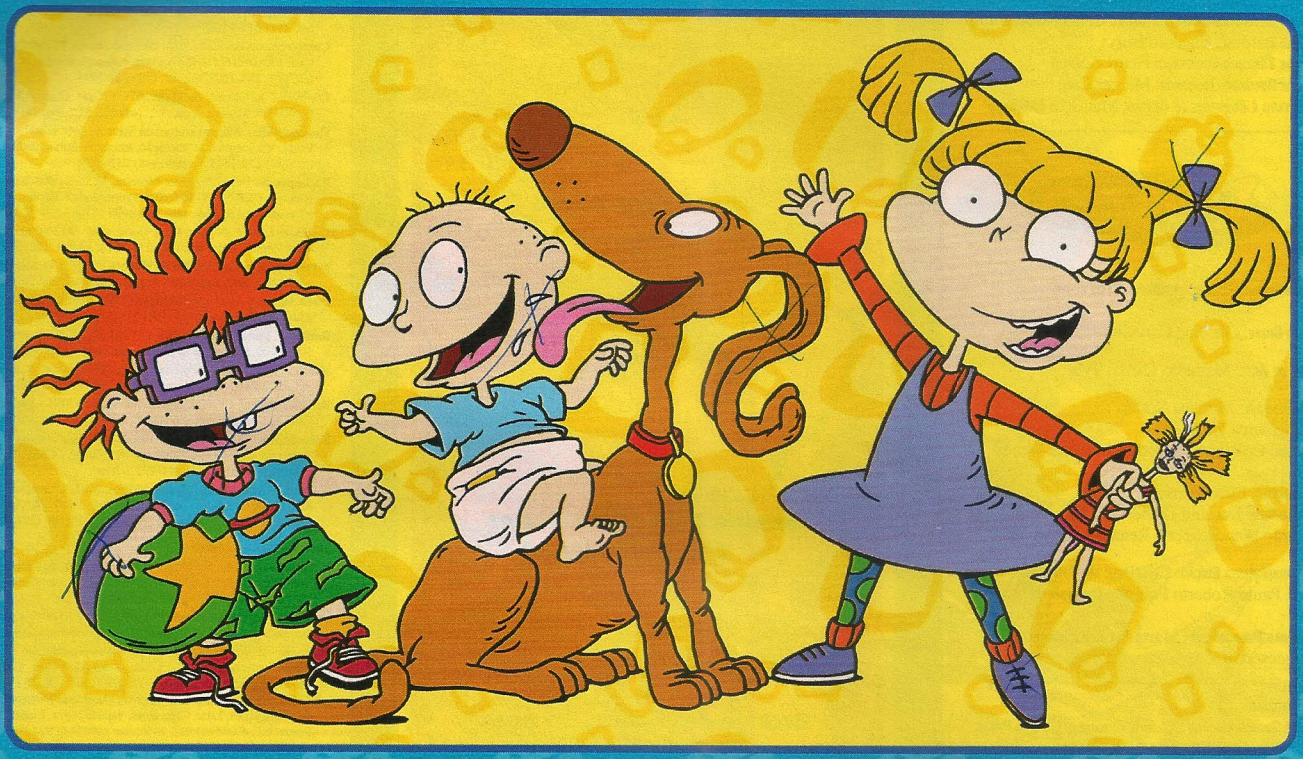

ALGUÉM ME AJUDE!
ESPEREM! AINDA FALTA O MELHOR NÚMERO!
QUAL?
O DOCEIRO!
COMO É?
EU DEVOLVO OS DOCES PARA VOCÊS!
VIVA! QUE CIRCO BACANA!
UM PIRULITO PARA VOCÊ... UM CHICLETE PARA A MOCINHA... PODEM PEGAR!
ELE SALVOU VOCÊ!
QUE NADA! EU TINHA A SITUAÇÃO SOB CONTROLE!
FIM

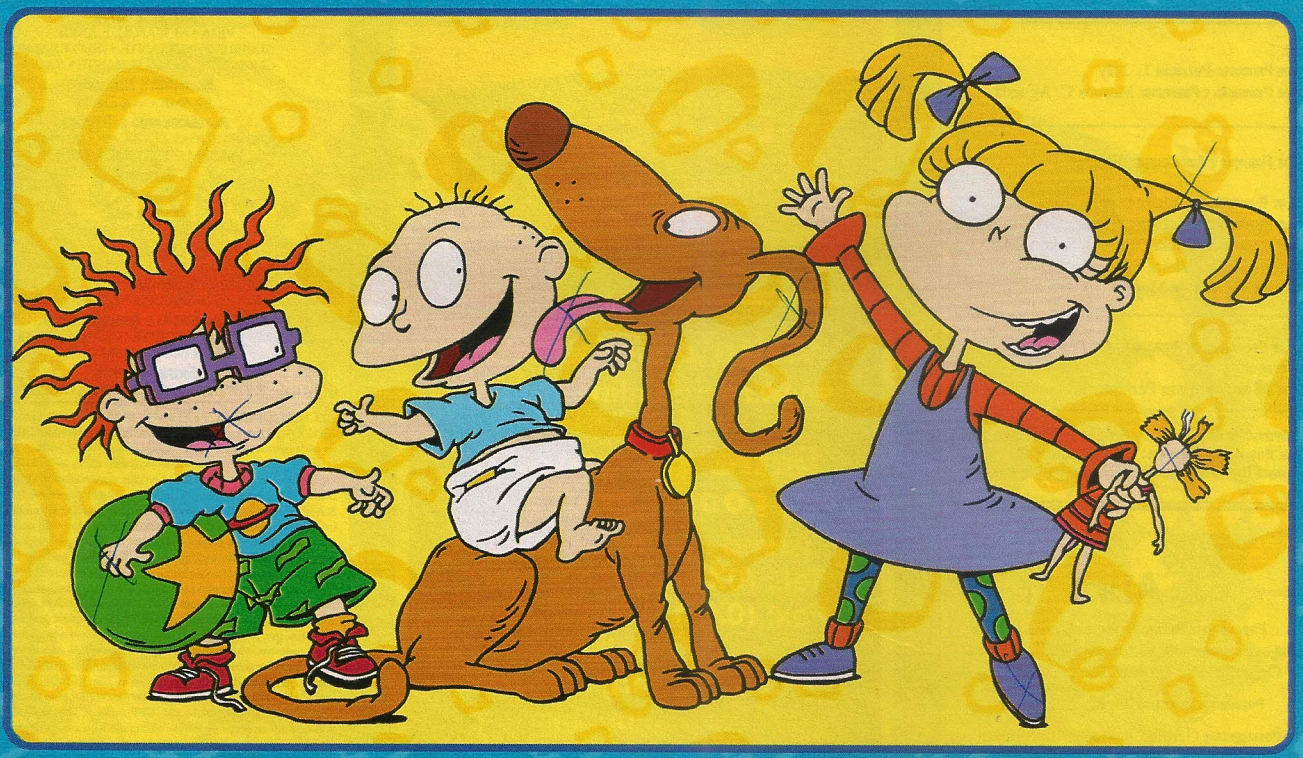
PASSATEMPO

JOGO DOS SETE ERROS

Quer brincar com a turma dos Anjinhos? Então, tente descobrir as sete diferenças entre os desenhos.

Resposta na página 42.





COPYRIGHT©2000 NICKELODEON MAGAZINES, INC. TODOS OS DIREITOS RESERVADOS. CRIADO POR KLASKY CSUPO INC.

EDITORA Abril

Fundador
VICTOR CIVITA
(1907 - 1990)

Presidente e Editor: Roberto Civita
Vice-Presidente e Diretor Editorial: Thomaz Souto Corrêa
Vice-Presidente Executivo: Luiz Gabriel Rico
Vice-Presidente de Operações e Controle: Gilberto Fischel

Diretor de Publicidade: Celso Marche
Diretor de Desenvolvimento Editorial: Celso Nucci Filho
Secretário Editorial: Eugênio Bucci
Diretor de Serviços Editoriais: Henri Kobata
Diretor de Recursos Humanos: Marcel Caig
Planejamento e Controle de Gestão: Maurício Dabul

RECREIO

Diretor-Superintendente: Andrés Bruzzone

Redatora-Chefe: Gisleine Carvalho

Diretora de Arte: Maria do Carmo Tyla

Editora Especial: Mariana Scalzo
Editora: Mônica Pina
Repórteres: Cristiane Yamazato, Mariana Weber

Chefe de Arte: Tácio Ferraz
Diagramadores: Luciana Gianesi, L. Ricardo Wandscheer e Renato L. Silva

Colaboraram Nesta Edição: Cristiane de Oliveira Pereira, Paulo Roberto Pompêo (revisão)

Consultoras Pedagógicas: Marta Wolak Grosbaun, Lídia Izecson de Carvalho

Apoio Editorial
Depto. de Documentação: Suzana Camargo; **Abril Press:** José Carlos Augusto; **Nova York:** Grace de Souza; **Paris:** Pedro de Souza; **Rio de Janeiro:** Débora Chaves

Comercial
Gerente de Produto: Patrícia L. Joly
Gerente de Produção e Prepress: Marcos C. Agueda

Gerente de Finanças e Assinaturas: Eliseu Urban

Diretora de Publicidade: Mariane Ortiz
Gerente de Marketing Publicitário: Fabiani Garbatti Ratto
Executivas de Contas: Leticia Di Lallo, Sandra Mara Moskovich, Susana Vieira Silva
Coordenadora: Juliana de Moura

Diretora de Operações de Atendimento ao Consumidor: Lídia Colavitti
Diretor de Vendas: William Pereira

Diretor Escritório Brasília: Luiz Edgar P. Tostes
Diretor de Publicidade Regional: Jacques Ricardo
Representante Rio de Janeiro: Rogério Ponce de Leon

Abril

Presidente e Editor: Roberto Civita
Gabinete da Presidência: José Augusto Pinto Moreira, Ophir Toledo, Thomaz Souto Corrêa

Presidente Executivo: Ophir Toledo

Vice-Presidentes: Geraldo Nogueira de Aguiar, Giancarlo Civita, José Wilson Armani Paschoal, Luiz Gabriel Rico, Peter Rosenwald

www.abril.com.br

Piadinhas

Um homem pediu uma pizza meio *aliche*, meio ervilha. O espaço para o aliche era maior e isso causou uma grande inveja nas ervilhas malvadas que resolveram se organizar para expulsar o *aliche*. Sabe qual é o nome do filme?
Aliche no país das más ervilhas.
Juliana Silva, 9 anos
Rio de Janeiro - RJ

Um louco sai do hospício, pára um táxi e pergunta para o motorista:
- O senhor está livre?
- Estou.
- Então, viva a liberdade!!
Gabriela Dias Albino, 9 anos
São Paulo - SP

O que a chave disse para a fechadura?
Vamos dar uma voltinha?
Rodrigo dos Santos, 11 anos
Pilar do Sul - SP

O que é um pontinho vermelho dentro de uma jaula?
Um morangotango.
Renan Pires dos Santos, 9 anos

Visite o nosso site
www.recreionline.com.br

Entre em contato com a gente
Atendimento ao leitor
Tel.: (0XX11) 3037-4447
Fax: (0XX11) 3037-4468
E-mail
recreio@abril.com.br
Para anunciar
(0XX11) 3037-4074
www.publiabril.com.br

EDITORA Abril

RECREIO

Em São Paulo:
Redação e Correspondência: av. Nações Unidas, 7221, 8º andar, Pinheiros, CEP 05425-902, fax: (0XX11) 3037-4468.
Atendimento ao Leitor: tel.: (0XX11) 3037-4447.

Escritórios no Brasil
Belo Horizonte: av. do Contorno, 5919 - 9º and., Bairro do Carmo, CEP 30110-100, Vânia R. Passolongo, tel.: (31) 282-0630, fax: (31) 282-8003
Blumenau: r. Florianópolis, 279, Bairro da Velha, CEP 89036-150, M. Marchi Representações, tel.: (47) 329-3820, telefax: (47) 329-6191
Brasília: SCN - Q.1 Bl. Ed. Brasília Trade Center, 14º and, sl 1408, CEP 70710-902, Solange Tavares, tel.: (61) 315-7554, fax: (61) 315-7558
Campinas: r. Conceição, 233, 26.º and., conjs. 2613/2614, CEP 13010-916, CZ Press Com. e Representações, tel.: (19) 233-7175, telefax: (19) 232-7975
Curitiba: r. Av Cândido de Abreu, 651, 12º and., Centro Cívico, CEP 80530-000, Marlene Hadid, tel.: (41) 352-2426, fax: (41) 252-7110
Florianópolis: r. Manoel Isidoro da Silveira, 610, sl 107, Coml. Via Lagoa da Conceição, Interação Publicidade, tel.: (48) 232-1617, telefax: (48) 232-1782
Fortaleza: av. Desembargador Moreira, 2020, sls 604/605 - Aldeota, CEP 60170-002, SRS Propaganda e Repres. e Coml. Ltda, telefax: (85) 264-3939
Goiânia: r. 10 nº 250 lj 2, Setor Oeste, CEP 74120-020, Middle West Repres. Ltda, tel.: (62) 215-3274, telefax: (62) 215-5158
Londrina: r. Manoel Barbosa da Fonseca Fº, 500 - Jd. San Fernando, CEP 86040-550, Best Seller Repres. Coml, telefax: (43) 325-9649
Porto Alegre: r. dos Andradas, 1001, sl 902, Centro, CEP 90020-007, Ana Lúcia R. Figueira, tel.: (51) 211-6744, fax: (51) 211-6908
Recife: av. Dantas Barreto, 1186, 15.º and., sl. 1501, São José, CEP 50020-000, MultiRevistas Publicidade Ltda, telefax: (81) 424-3210
Ribeirão Preto: r. João Penteado, 190, CEP 14025-010, Intermídia Repres. e Publ. S/C Ltda, tel.: (16) 635-9630, fax: (16) 635-9233
Rio de Janeiro: r. Prof. Gastão Bahiana, 615/1401 - Lagoa, CEP 22071-030, Rogério Ponce de Leon, tel./fax: (21) 513-2348
Salvador: av. Tancredo Neves, 805, sl. 401, Edif. Espaço Empresarial, Pituba, CEP 41820-021, AGMN Consult. Publ. e Repres., telefax: (71) 341-4992/4996
Vitória: av. Mal. Mascarenhas de Moraes, 2562, 4.º and., sl. 408/409, Ed. Espaço Um, Bento Ferreira, CEP 29052-120, DU'Arte Propag. e Marketing Ltda, tel.: (27) 325-3329, fax: (27) 325-9487

Escritórios no Exterior
Nova York: Lincoln Building, 60 East 42nd Street, suite 3403, New York, N.Y. 10165/3403, tels.: (001212) 557-5990/5993, fax: (001212) 983-0972, e-mail: abril@walrus.com
Paris: 33, rue de Miromesnil, 75008 Paris, tel.: (00331) 42.66.31.18, fax: (00331) 42.66.13.99, e-mail: abrilparis@wanadoo.fr
Portugal - Importação Exclusiva e Comercialização: Abril-Controljornal-Editora, Ldu., Largo da Lagoa, 15C, 2795 Linda-a-Velha, tel.: (003511) 416-8700, fax: (003511) 416-8701. Distribuição: Deltapress-Sociedade Distribuidora de Publicações, Ldu., Capa Rota, Tapada Nova, Linhó, 2710 Sintra, tel.: (003511) 924-9940, fax: (003511) 924-0429

PUBLICAÇÕES DA EDITORA ABRIL

Interesse Geral
VEJA • ALMANAQUE ABRIL
SUPERINTERESSANTE • INFO EXAME
GUIA ABRIL DO ESTUDANTE • SAÚDE

Economia e Negócios
EXAME • VOCÊ S.A.

Automobilismo e Turismo
QUATRO RODAS • GUIA QUATRO RODAS
VIAGEM E TURISMO • TERRA

Esportes
PLACAR

Masculinas
PLAYBOY • VIP EXAME

Femininas
CLAUDIA • ELLE • NOVA • NOVA BELEZA • MANEQUIM
PONTO CRUZ • FAÇA E VENDA • CAPRICHO • BOA FORMA
ANAMARIA • HORÓSCOPO • CARÍCIA • VIVA!MAIS

Decoração e Arquitetura
CASA CLAUDIA • ARQUITETURA & CONSTRUÇÃO
BONS FLUIDOS EM CASA

Entretenimento
CONTIGO • SHOW BIZZ • MINHA NOVELA • REVISTA DA WEB!

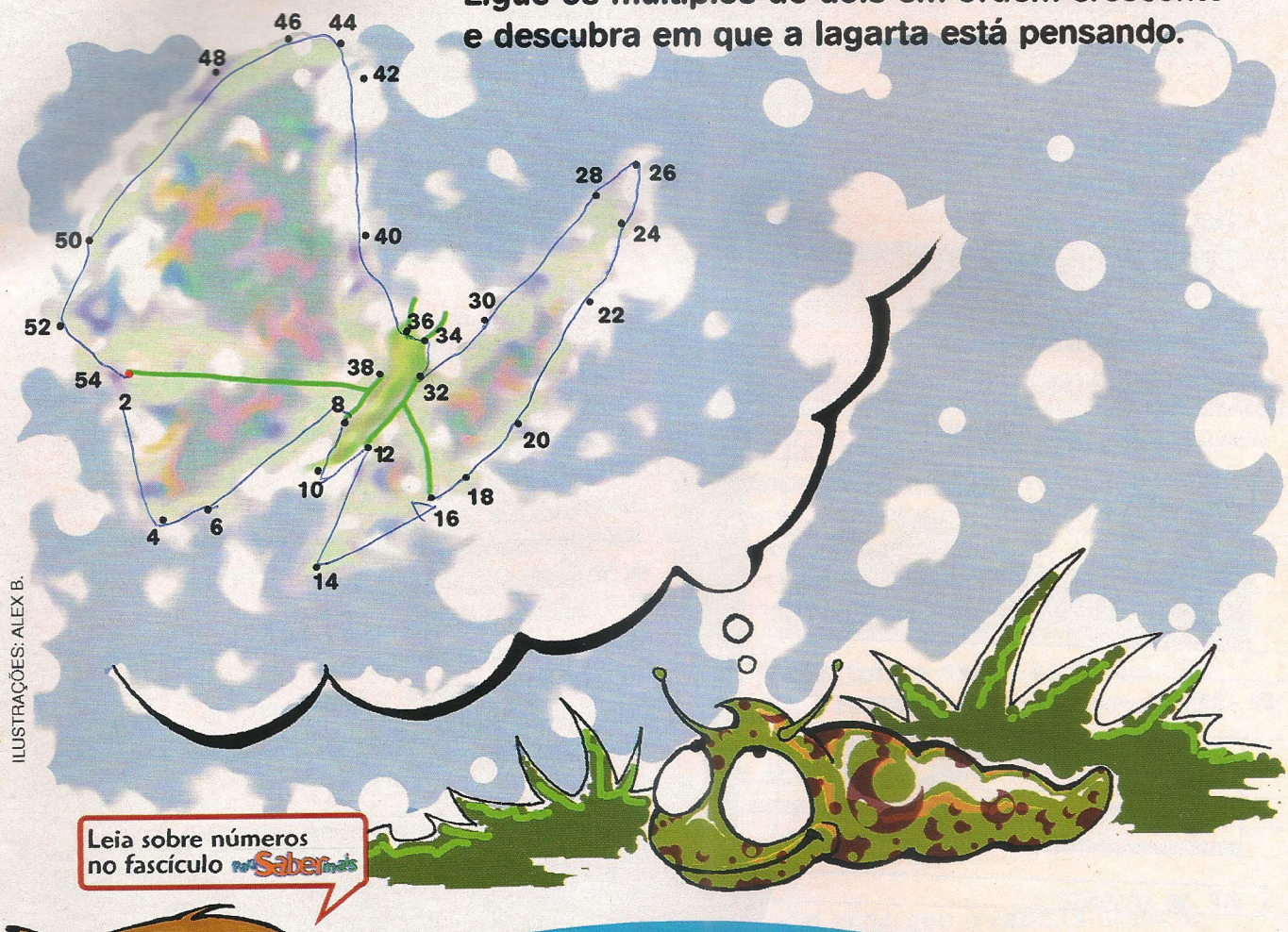
RECREIO (ISSN 15177467) ano 1 / nº 5 é uma publicação semanal da Abril S.A. - Divisão Jovem. Todos os direitos reservados. Atendimento ao assinante: Av.Otaviano Alves de Lima, 4400, 4º andar – Freguesia do Ó – CEP 02909-900 – São Paulo – SP. tel.: (011) 3990-2112; demais localidades: tel.: 0800-552112. Ao fazer sua assinatura, exija a credencial do vendedor e pague somente com cheque nominal à Editora Abril S.A. A Editora Abril S.A. garante aos assinantes desta publicação que a interrupção na entrega dos exemplares contratados, sem que para isso tenha dado motivo o próprio assinante, implicará restituição, em moeda corrente nacional, correspondente aos exemplares que não forem entregues, devidamente corrigida de acordo com o índice oficial legalmente aplicável. Com sua assinatura, seu nome é automaticamente incluído no cadastro da Editora Abril S.A., o qual poderá ser cedido a empresas idôneas, para fins unicamente de divulgação e promoção de seus produtos, que julgamos ser do seu interesse. Caso não queira fazer parte desse cadastro, entre em contato com a Central de Atendimento ao Assinante. Edições anteriores: (mediante disponibilidade de estoque): Central de Atendimento, de 2ª à 6ª, das 8h às 22h, tel.: (011) 3990-2200, fax: (011) 3990-2233, pelo e-mail: abril.ca@abril.com.br ou peça para Abril S.A. - Caixa Postal 14.151, CEP stercard, Diners, American Express e Solo ao preço da última edição em banca mais despesas operacionais. Solicite também através de seu jornaleiro ao preço da última edição em banca. RECREIO não admite publicidade redacional.

ANER IMPRESSA NA DIVISÃO GRÁFICA DA EDITORA ABRIL S.A. IVC

PASSATEMPO

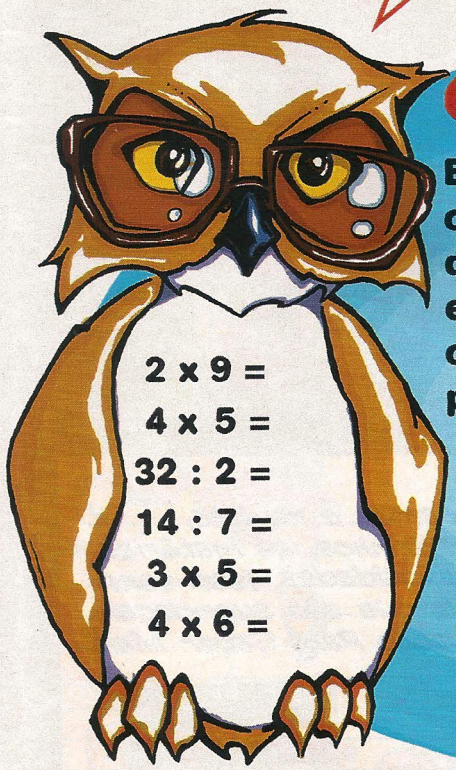
LIGUE OS PONTOS

Ligue os múltiplos de dois em ordem crescente e descubra em que a lagarta está pensando.



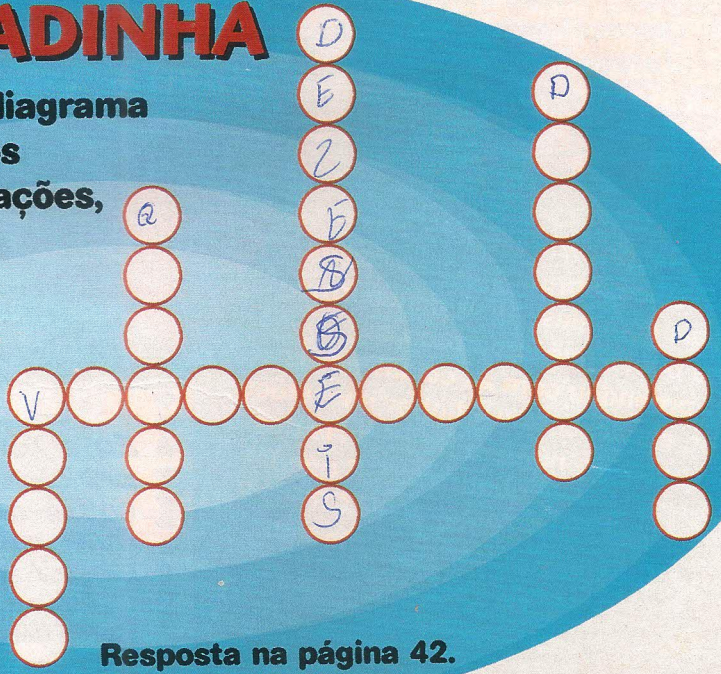
ILUSTRAÇÕES: ALEX B.

Leia sobre números no fascículo Para Saber Mais



CRUZADINHA

Encaixe no diagrama os resultados destas operações, escrevendo os números por extenso.

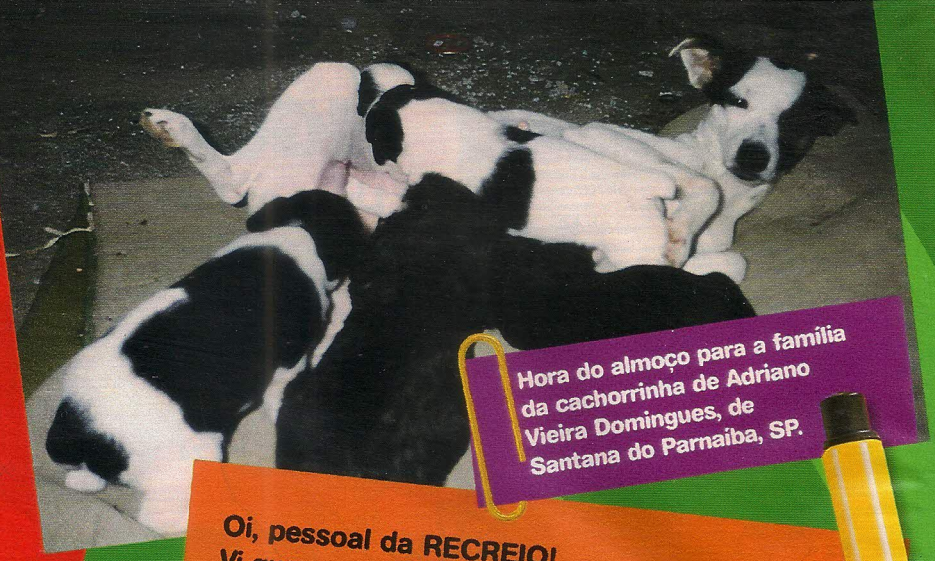


Resposta na página 42.

CORREIO @

ESCREVA PARA A GENTE:

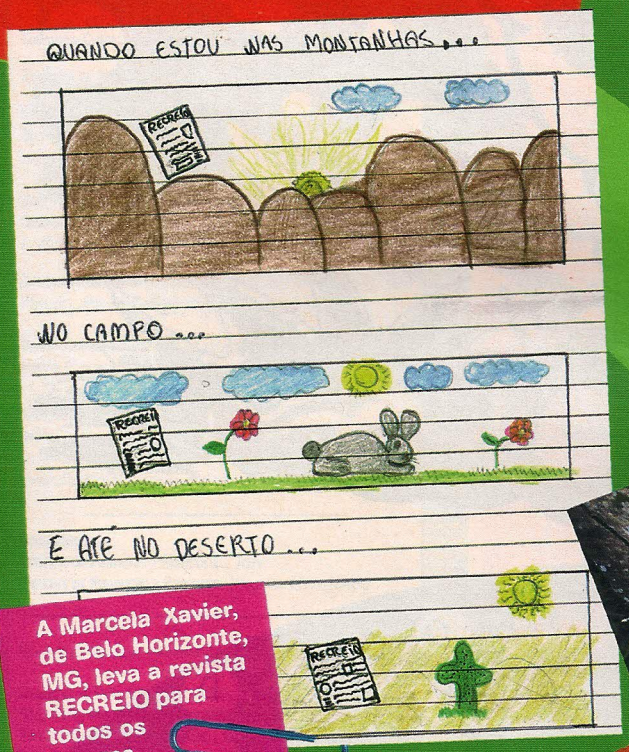
Revista RECREIO
Av. das Nações Unidas, 7221- 8º andar
São Paulo - SP
CEP 05425-902
E-mail:
recreio@abril.com.br



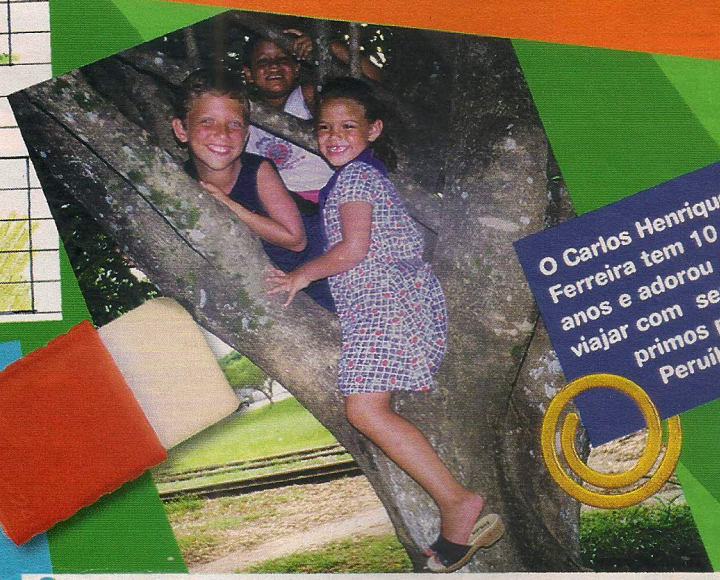
Hora do almoço para a família da cachorrinha de Adriano Vieira Domingues, de Santana do Parnaíba, SP.

Oi, pessoal da RECREIO!
Vi que um dos livros da série *De Olho no Mundo* tem o título *Índios do Brasil*. Por coincidência, eu e meus colegas fizemos um trabalho sobre o assunto e escrevemos até um poema:
O índio vivia aqui há muito tempo.
Ele plantava, colhia, caçava e pescava.
Até que um dia o estrangeiro chegou,
e, depois, o escravizou
O Brasil foi colonizado e o índio maltratado.
Mas eles fizeram errado!
Com os índios vivos, o Brasil estaria curado.

Bruna Gabriel Pedro de Almeida, 11 anos
São Bernardo do Campo - SP



A Marcela Xavier, de Belo Horizonte, MG, leva a revista RECREIO para todos os lugares.



O Carlos Henrique Ferreira tem 10 anos e adorou viajar com seus primos para Peruíbe, SP.

Adorei a primeira revista e os fascículos. Aprendi muitas coisas legais com eles. Até a minha irmã, que pensa que sabe tudo, se surpreendeu com as coisas novas que ela descobriu. Minhas sugestões: aumentar o número de páginas dos games e dos quadrinhos. E que tal fazer um clubinho da RECREIO? Eu adoraria fazer parte dele.

Felipe Tadeu Amaral, 12 anos
Belo Horizonte - MG

Eu e minha irmã adoramos a revista, principalmente os quadrinhos, as matérias sobre bichos e as curiosidades. Isso sem falar nas reportagens, que são superlegais. Gostei também da coleção Para Saber Mais.

Marília Rodrigues, 11 anos
São Paulo - SP

Os Pokémon descobrem o Brasil no desenho de Felipe S. Bueno, de São Paulo, SP.

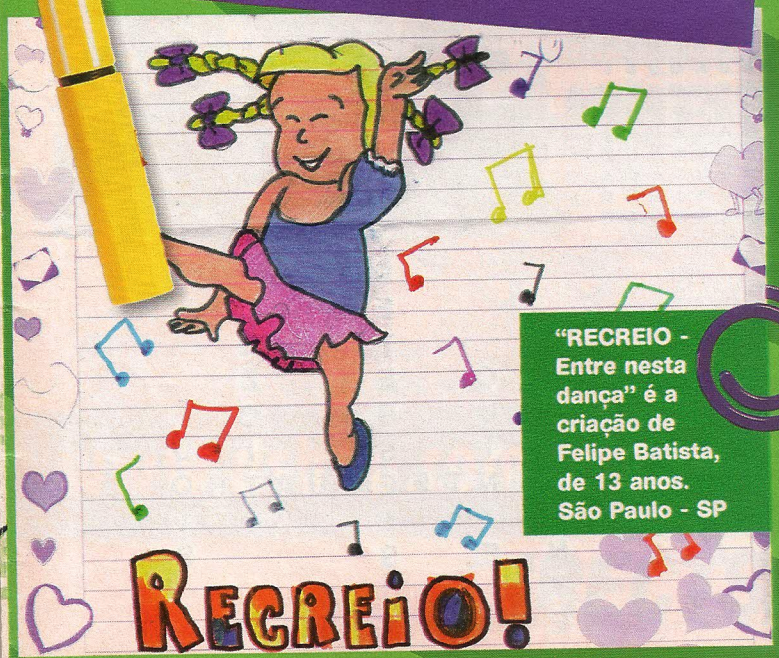
A Bruna e a Bianca Sperandio se divertem na praia, em São Sebastião, SP.

Gostei muito da revista, principalmente das curiosidades, testes, quadrinhos e reportagens sobre o astronauta e o panda. Continuem com esse capricho todo! Tenho uma idéias: ponham mais palavras cruzadas, jogos dos sete erros, desenhos para colorir. E criem uma seção para quem quiser trocar correspondência.

Ricardo D. Bastos, 11 anos
Curitiba - PR

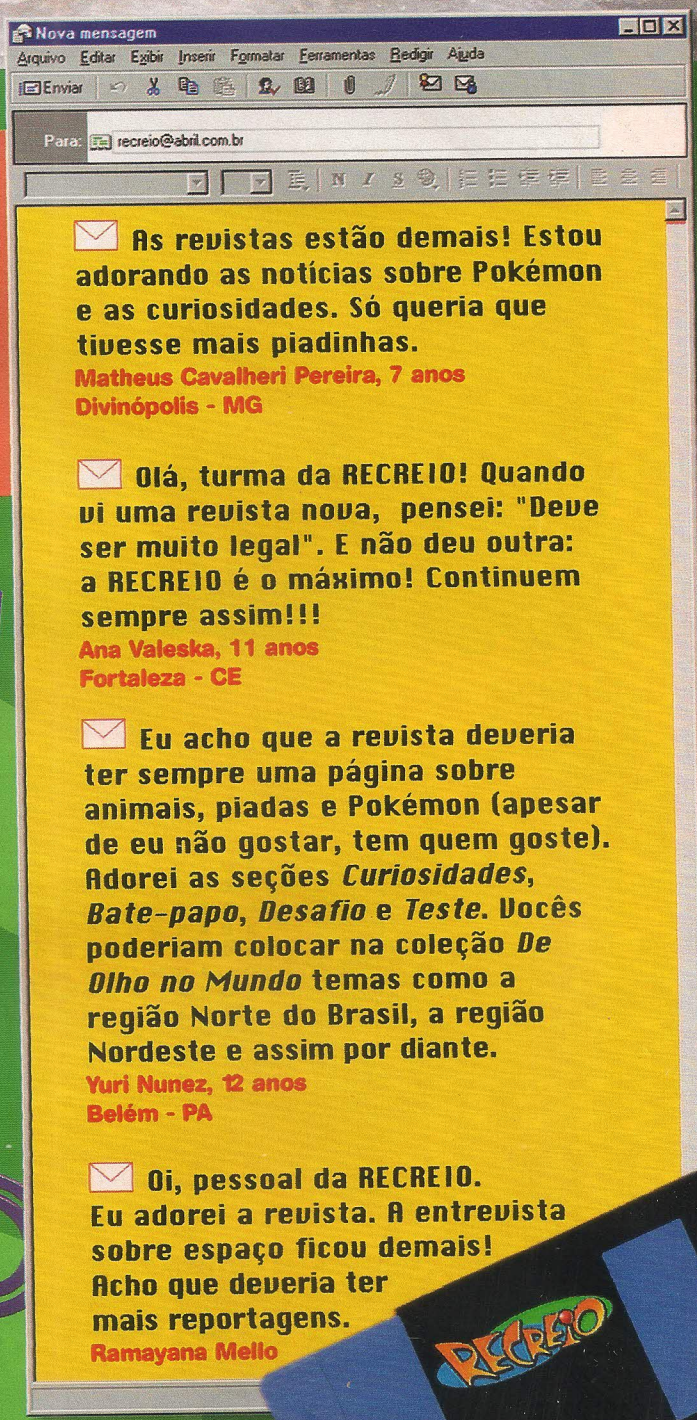
A revista está nota 100! Gostei muito da RECREIO porque com ela eu aprendo brincando. Continuem com muitas novidades e brindes como os fascículos, que vão ser muito úteis na escola. Parabéns!

Kenedy dos Santos Menino
Natividade da Serra - SP



"RECREIO - Entre nesta dança" é a criação de Felipe Batista, de 13 anos. São Paulo - SP

RECREIO!



As revistas estão demais! Estou adorando as notícias sobre Pokémon e as curiosidades. Só queria que tivesse mais piadinhas.

Matheus Cavalheri Pereira, 7 anos
Divinópolis - MG

Olá, turma da RECREIO! Quando vi uma revista nova, pensei: "Deve ser muito legal". E não deu outra: a RECREIO é o máximo! Continuem sempre assim!!!

Ana Valeska, 11 anos
Fortaleza - CE

Eu acho que a revista deveria ter sempre uma página sobre animais, piadas e Pokémon (apesar de eu não gostar, tem quem goste). Adorei as seções *Curiosidades*, *Bate-papo*, *Desafio* e *Teste*. Vocês poderiam colocar na coleção *De Olho no Mundo* temas como a região Norte do Brasil, a região Nordeste e assim por diante.

Yuri Nunez, 12 anos
Belém - PA

Oi, pessoal da RECREIO. Eu adorei a revista. A entrevista sobre espaço ficou demais! Acho que deveria ter mais reportagens.

Ramayana Mello

Adivinhe quem é!

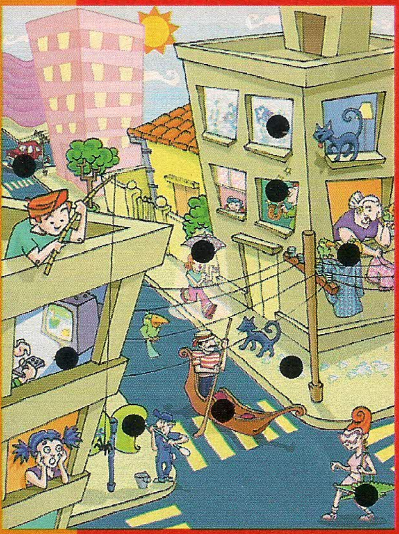
Esse bicho tem pernas fortes, garras nos pés e bico inclinado.

DIVULGAÇÃO/ANIMAL PLANET

Resposta: Águia.

SOLUÇÃO DOS PASSATEMPOS

Página 6

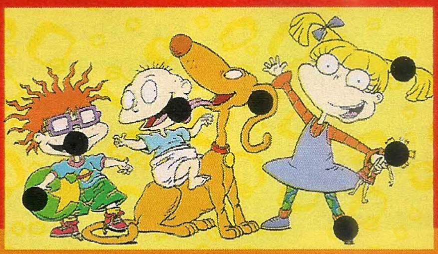


Página 11

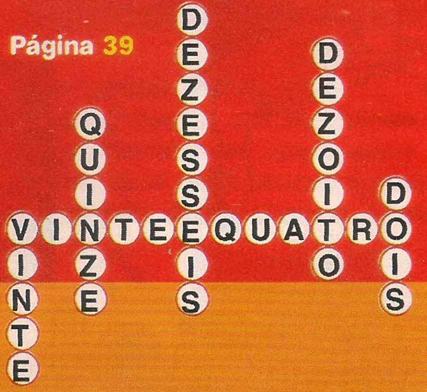
X	B	T	O	G	U	C	S	I	S	C	A	M	A	I	U	R	A	S
E	C	O	V	U	R	J	U	R	U	N	A	E	B	C	O	B	L	P
I	A	B	E	A	O	F	A	N	P	A	T	M	P	A	T	A	X	O
A	U	A	X	R	U	T	I	C	U	N	A	U	C	R	I	M	R	T
N	G	R	A	A	C	O	X	B	O	E	O	A	D	A	Q	U	S	I
O	I	A	V	N	A	C	A	I	A	P	O	P	N	J	M	N	K	G
M	Q	E	A	I	E	P	C	E	Z	N	B	I	A	A	D	D	H	U
A	S	E	N	Z	B	O	R	O	R	O	L	N	R	E	N	U	J	A
M	T	H	T	U	C	A	N	O	N	M	R	A	V	G	A	R	I	R
I	R	M	E	D	A	J	A	R	I	U	P	G	P	H	T	U	L	A
G	E	R	F	I	M	I	C	A	D	I	U	E	U	D	J	K	A	S
C	R	E	N	A	Q	U	E	M	I	S	A	E	N	R	P	U	Z	E

Páginas 20 e 21

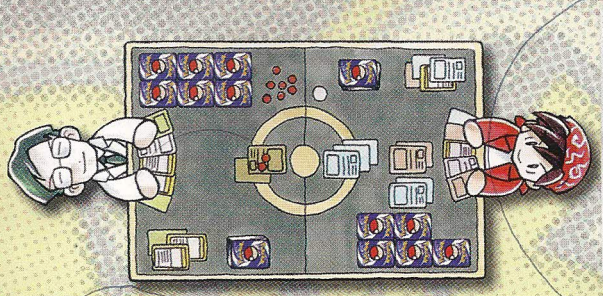
Página 37

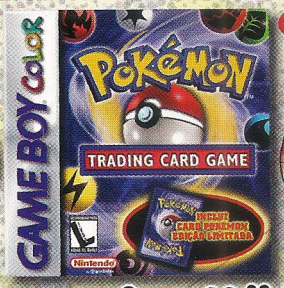


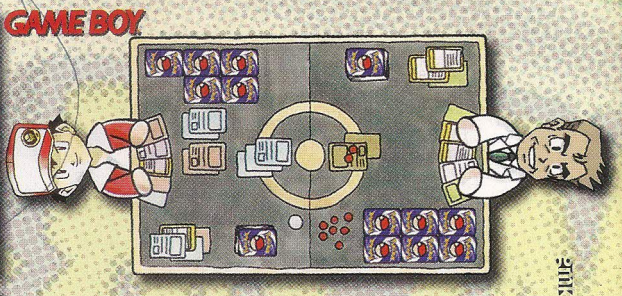
Página 39



NENHUM MESTRE POKEMON PODE FICAR SEM ESTE GAME!







3x R$ 33,00

TRANSPARENTE GAME BOY COLOR

3x R$ 99,67 OU EM 10x R$ 35,95

TEAL KIWI

MISSÃO: IMPOSSÍVEL
SÓ PARA GAME BOY COLOR

3x R$ 33,00

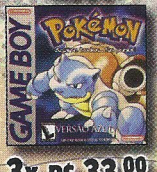
BIONIC COMMANDO
SÓ PARA GAME BOY COLOR

3x R$ 33,00

POKÉMON AMARELO

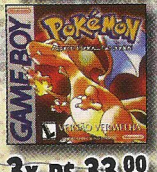
3x R$ 33,00

POKÉMON AZUL



3x R$ 33,00

POKÉMON VERMELHO



3x R$ 33,00

POKÉMON VERMELHO
INCLUI FUNÇÃO RUMBLE

3x R$ 36,33

RIDGE RACER 64

3x R$ 56,33

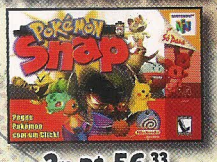
POKÉMON STADIUM

3x R$ 66,33

THE LEGEND OF ZELDA

3x R$ 46,33

POKÉMON SNAP



3x R$ 56,33

DONKEY KONG 64

3x R$ 73,00

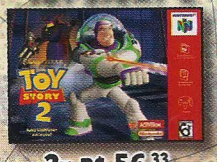
MARIO PARTY 2

3x R$ 56,33

TARZAN

3x R$ 53,00

TOY STORY 2



3x R$ 56,33

SHADOW MAN

3x R$ 49,67

JET FORCE GEMINI

3x R$ 56,33

RAYMAN 2

3x R$ 56,33

COMMAND & CONQUER

3x R$ 43,00

DIRECTSHOPPING CINCO ANOS

Nintendo by gradiente

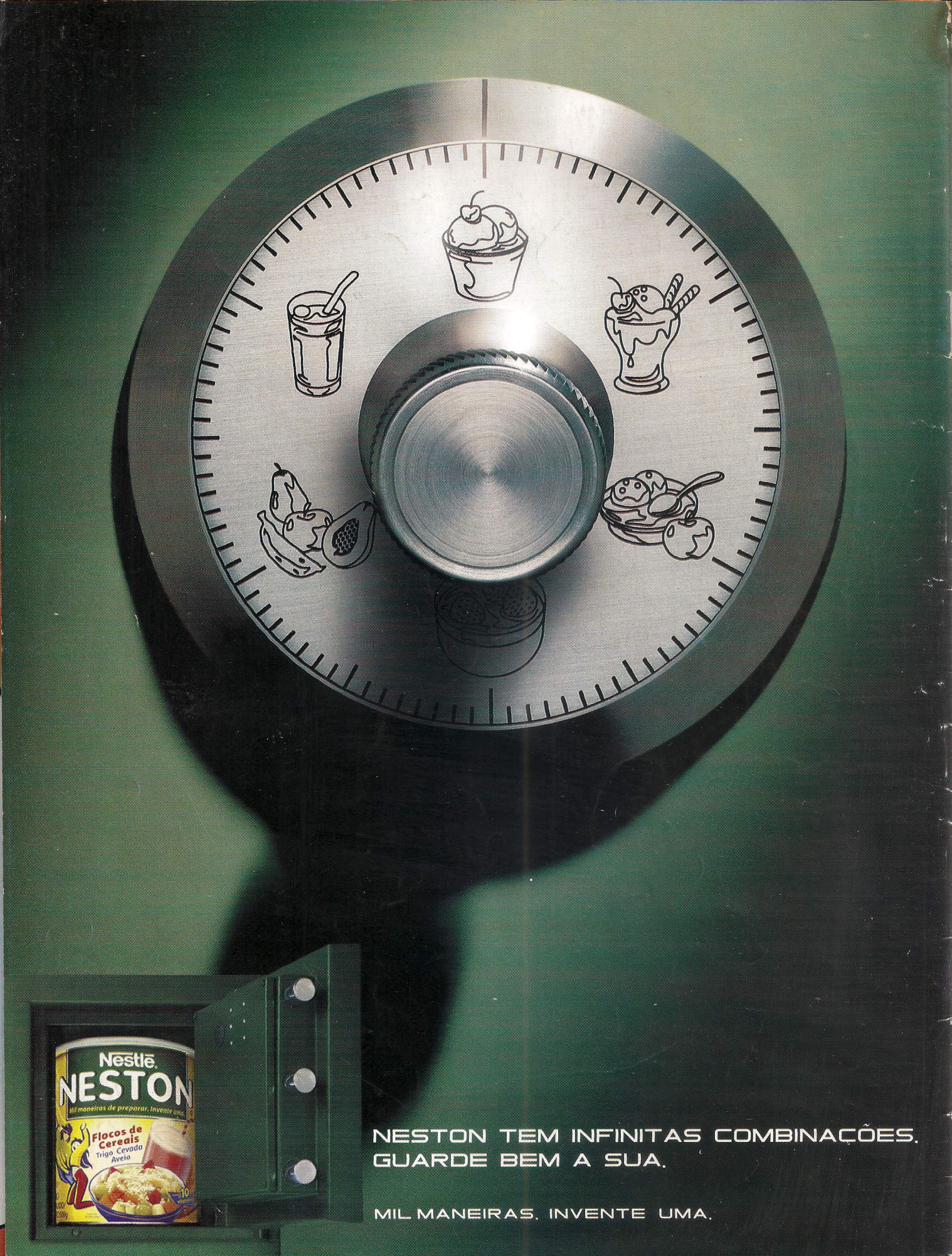
ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO E PAGAMENTOS EM CHEQUE.

Preços válidos até 31/05/2000 ou enquanto durarem os estoques. - Jogos compatíveis com consoles originais fabricados no Brasil ou EUA. - Frete não incluso - Taxa de juros para pagamentos em 10x: 3,5% ao mês.

www.dshop.com/nintendo **(0**11) 7266-7777**

DIRECTSHOPPING

CÓDIGO NR04X



NESTON TEM INFINITAS COMBINAÇÕES.
GUARDE BEM A SUA.

MIL MANEIRAS. INVENTE UMA.